PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Kristen untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

LINTA

223211035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI

PALANGKA RAYA

2026

PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI

SKRIPSI

Oleh

LINTA

223211035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI

PALANGKA RAYA

2026


INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI
IAKN
PALANGKARAYA

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
TAHUN 2026

PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI	
JUDUL	**PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI**
NAMA MAHASISWA/NIM	**LINTA/223211035**
PROGRAM STUDI	**PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN**
JURUSAN	**ILMU PENDIDIKAN KRISTEN**
FAKULTAS	**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN**

Proposal skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan,
Palangka Raya, 10 JUNI 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Matius Timan Herdi Ginting,M.Pd.K
NIP. 19850315 201503 1 003

Dosen Pembimbing II,

Lukas, M.Pd.K
NIP. 19861216 202012 1 008

Mengetahui,

Plt. Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan Kristen

Fernando Dorothius Pongoh, S.Si., M.Si
NIP. 19871123 202012 1 008

Koordinator Program Studi
Pendidikan Agama Kristen

Lukas, M.Pd.K
NIP. 19861216 202012 1 008

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI

Nama Mahasiswa : LINTA

NIM : 223211035

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Kristen
Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Juni 2026

Waktu : 14.00 - 15.00 WIB

Ruang : FKIPK 2

TIM PENGUJI,

1. **Joni Saputra, S.T., M.Kom** ..... **Ketua**
   NIP. 19810625 200901 1 009
2. **Metius Timan Herdi Ginting, M.Pd.K** ..... **Anggota I**
   NIP. 19850315 201503 1 003
3. **Lukas, M.Pd.K** ..... **Anggota II**
   NIP. 19861216202012 1 008
4. **Merry Bendelina Asalaka, S.Si-Teol., M.Pd** ..... **Anggota III**
   NIP. 19860525 202321 2 046

Mengetahui/Disahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen

Dr. RINA TERIASI, S. Th., M. Si
NIP. 19740220 200604 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Linta
NIM : 223211035
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa Skripsi berjudul **"ANALISIS MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI"** adalah benar-benar merupakan karya sendiri dan bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan dalam tesis ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palangka Raya, Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Linta

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak semua usaha itu mudah, tetapi setiap usaha yang sungguh-sungguh pasti akan membuahkan hasil.

Permata tidak akan berkilau tanpa gesekan. Demikian pula manusia, tidak ada pribadi yang luar biasa tanpa melalui berbagai ujian dan cobaan.

Berusahalah dengan setia, sebab setiap jerih payah tidak akan sia-sia pada waktunya. (Alkitab, Galatia 6:9).”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini pertama-tama kupersembahkan untuk Ayah tercinta yang telah berpulang ke hadirat Tuhan, yang semasa hidupnya senantiasa memberikan kasih sayang, pengorbanan, serta teladan yang berarti dalam kehidupan penulis.

Ibu tercinta yang senantiasa diberikan kesehatan, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.

Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Serta kepada diri penulis sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas perjuangan, ketekunan, dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih dengan tulus kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, memberi arahan, memotivasi selama penulis menyelesaikan Skripsi dengan judul Pengaruh Media Video Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Mantangai. Ucapan terima kasih dan penghargaan ini penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Rina Teriasi, S.Th., M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen yang telah memberikan motivasi dan perhatian selama proses penyelesaian penulisan skripsi.
2. Fernando Dorothius Pongoh, S.Si., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Kristen yang telah memberikan motivasi dan perhatian selama proses penyelesaian penulisan skripsi.
3. Rinto Hasiholan Hutapea., S. PAK ., M. Th selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan mengarahkan dan memberi motivasi selama studi di IAKN Palangka Raya.
4. Matius Timan Herdi Ginting, M. Pd. K selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, perhatian dan bimbingan selama proses penyelesaian penulisan Skripsi.
5. Lukas, M.Pd. K selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi, perhatian dan bimbingan selama proses penyelesaian penulisan Skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Kristen yang telah membantu penulis dari proses perkuliahan sampai selesai.
7. Bapak Jefri, S. Pd yang telah observasi membantu, membimbing dan mengarahkan saya selama melakukan dan penelitian di kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai.

8. Kepala Sekolah, dan Staf Tata Usaha SMP Negeri 2 Mantangai telah memberikan ijin serta membantu dalam penyelesaian Skripsi.
9. Mamah saya, serta Keluarga dan saudara(i) tercinta yang dengan tulus mendukung melalui doa, dan motivasi selama penulis menyelesaikan studi di IAKN Palangka Raya.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Kristen Angkatan 2022 yang telah memberikan motivasi sekaligus menjadi memori indah dan pahit.
11. Kepada pasangan saya, terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan saya di bangku perkuliahan dari awal sampai di titik ini bahkan hingga sukses nanti, terimakasih atas dukungan motivasi baik secara mental dan material.
12. Dan terakhir untuk ke tiga sahabat saya yang banyak membantu dalam mengejar pendidikan dan karier.

Palangka Raya, Juni 2026



Linta

ABSTRAK

Pengaruh Media Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) menjadi latar belakang penelitian ini. Data awal menunjukkan hanya 41,18% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, yang disebabkan dominasi metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa PAK, dan (2) membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis Canva dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A (n=18) sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B (n=12) sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang mencakup ranah kognitif C1–C4. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk hipotesis pertama dan Welch t-test untuk hipotesis kedua.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa PAK (Sig. = 0,000 < α = 0,05), dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (76,00) melampaui KKM dan ketuntasan mencapai 72,22%; (2) secara statistik inferensial tidak terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelas eksperimen (-17,61) dan kelas kontrol (-19,42) (Sig. = 0,767 > α = 0,05), meskipun secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan keunggulan pada nilai rata-rata post-test, persentase ketuntasan, dan konsistensi hasil belajar.

Kata Kunci: media video, Canva, hasil belajar, Pendidikan Agama Kristen

ABSTRACT

The Effect of Canva-Based Video Media in Christian Religious Education Learning on the Learning Outcomes of Eighth-Grade Students at SMP Negeri 2 Mantangai.

The low learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 2 Mantangai in Christian Religious Education (CRE) served as the background of this study. Preliminary data indicated that only 41.18% of students achieved the Minimum Mastery Criterion (MMC) of 75, which was attributed to the dominance of conventional teaching methods. This study aimed to: (1) determine the effect of Canva-based video media on students' learning outcomes in Christian Religious Education, and (2) compare the learning outcomes of students who learned using Canva-based video media with those who learned through conventional instructional methods.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of 18 students from Class VIII A as the experimental group and 12 students from Class VIII B as the control group. Data were collected through pre-tests and post-tests using a 30-item multiple-choice test instrument covering cognitive domains C1–C4. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test for the first hypothesis and the Welch t-test for the second hypothesis.

The results showed that: (1) there was a significant effect of using Canva-based video media on students' learning outcomes in Christian Religious Education (Sig. = 0.000 < α = 0.05), with the experimental group achieving a mean post-test score of 76.00, exceeding the Minimum Mastery Criterion, and a mastery level of 72.22%; and (2) inferential statistical analysis indicated no significant difference between the gain scores of the experimental group (-17.61) and the control group (-19.42) (Sig. = 0.767 > α = 0.05). Nevertheless, descriptively, the experimental group demonstrated superior performance in terms of mean post-test scores, mastery percentage, and consistency of learning outcomes.

Keywords: *video media, Canva, learning outcomes, Christian Religious Education*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Kristen.

Penulis memilih judul ini karena media video berbasis Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas melalui penyajian visual dan audio yang interaktif. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, media video berbasis Canva diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan dan keterbatasan. Namun, melalui proses tersebut penulis memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta pembelajaran yang berharga dalam melaksanakan penelitian dan menyelesaikan karya ilmiah ini. Berkat dukungan, bimbingan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini. Kiranya Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberkati setiap usaha dan karya yang dilakukan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN **3**
HALAMAN PERNYATAAN **4**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN **5**
UCAPAN TERIMA KASIH **6**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR BAGAN ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 10
C. Rumusan Masalah 10
D. Tujuan Penelitian 11
E. Manfaat Penelitian 11
F. Sistematika Penulisan 13
BAB II KAJIAN PUSTAKA **15**
A. Deskripsi Teori 15
B. Penelitian Terdahulu 60
C. Kerangka Berpikir 64
D. Hipotesis Penelitian 65
BAB III METODE PENELITIAN **68**
A. Pendekatan Penelitian 68
B. Jenis Penelitian 68
C. Tempat Penelitian 69
D. Waktu Penelitian 70
E. Populasi dan Sampel 71

F. Teknik Pengumpulan Data 78
G. Teknik Analisis Data 79
H. Uji Hipotesis 80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 83
A. Hasil Penelitian .....
B. Pembahasan .....
BAB V PENUTUP 100
A. Kesimpulan .....
B. Saran .....
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 63
Tabel 3.2 Populasi Penelitian 65
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 70
Tabel 4.1 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (VIII A) 77
Tabel 4.2 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (VIII B) 79
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Kedua Kelas 81
Tabel 4.4 Data Gain Score Kelas Eksperimen (VIII A) 84
Tabel 4.5 Data Gain Score Kelas Kontrol (VIII B) 85
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol 86
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk 88
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Levene's Test 89
Tabel 4.9 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test *(Pretest vs Posttest Kelas Eksperimen)* 91
Tabel 4.10 Hasil Welch t-test Perbandingan Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol 94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....

DAFTAR LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki kedudukan sebagai instrumen utama dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu bangsa. Melalui kegiatan pendidikan, potensi intelektual, pembentukan sikap, serta penguasaan keterampilan individu dapat berkembang secara berkelanjutan dan menyeluruh (Nabila et al., 2020). Pendidikan yang bermutu tinggi tidak hanya berfokus pada aspek penguasaan pengetahuan bersifat teoritis semata, tetapi secara bersamaan juga mengarah pada internalisasi nilai-nilai sikap dan pengembangan kompetensi praktis secara integratif. Dengan demikian, kualitas pelaksanaan pembelajaran menjadi faktor paling menentukan dalam pencapaian cita-cita pendidikan itu sendiri.

Di antara berbagai unsur yang membentuk kualitas pembelajaran, keberadaan media pengajaran memegang peranan yang amat krusial dalam menentukan efektivitas proses belajar. Media yang dipilih secara tepat dapat memudahkan siswa dalam mencerna materi pelajaran, membangkitkan semangat belajar, serta menciptakan atmosfer kelas yang nyaman dan menyenangkan (Paramisuari & Sariani, 2020). Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang monoton dan bertumpu sepenuhnya pada ceramah berpotensi meredam keterlibatan aktif siswa dan menimbulkan kejenuhan di dalam kelas (Fernando, 2022). Oleh sebab itu, kompetensi seorang guru dalam

menentukan dan mengimplementasikan media yang beragam dan inovatif menjadi syarat mutlak untuk mencapai sasaran pembelajaran secara maksimal.

Secara khusus dalam ranah Pendidikan Agama Kristen (PAK), kegiatan pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyebarluaskan pengetahuan teologi semata, melainkan secara holistik juga mencakup proses penguatan iman serta pembentukan watak dan karakter peserta didik. Kurikulum PAK diharapkan mampu menjangkau dimensi pemikiran sekaligus realita kehidupan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya perubahan karakter yang selaras dengan keteladanan Yesus Kristus (Wilkerson, 2022). Kendala utama yang dihadapi dalam pembelajaran PAK adalah bagaimana menjembatani prinsip-prinsip ajaran Kristiani dengan konteks pengalaman nyata siswa sehingga proses belajar menjadi hidup dan penuh makna.

Akan tetapi, realita pelaksanaan pembelajaran PAK di sekolah masih banyak yang bertumpu pada pendekatan tradisional, yaitu dengan dominasi metode ceramah satu arah, keterbatasan sumber belajar, dan penggunaan papan tulis sebagai satu-satunya media utama. Situasi demikian berujung pada tumbuhnya rasa bosan pada diri siswa, melemahnya daya konsentrasi, serta ketidakmampuan mereka dalam mengaitkan konten materi dengan kehidupan keseharian (Fernando, 2022; Wilkerson, 2022). Akibatnya, partisipasi aktif maupun hasil belajar yang diraih siswa pun turut mengalami penurunan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurai permasalahan di atas adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif, terutama yang berbasis pada perkembangan teknologi. Pesatnya

kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membuka cakrawala baru bagi peningkatan mutu proses pembelajaran di era sekarang ini. Dengan memanfaatkan teknologi, para pendidik dapat menyajikan bahan ajar secara lebih kaya dan bervariasi melalui paduan elemen visual, audio, gambar bergerak, dan animasi, sehingga indra siswa yang terlibat dalam proses belajar pun menjadi lebih luas (Liando et al., 2022). Dengan pendekatan seperti ini, materi tidak hanya lebih mudah untuk dipahami tetapi juga lebih lama tersimpan dalam memori jangka panjang siswa.

Dari sekian banyak inovasi dalam dunia media pendidikan, video pembelajaran termasuk yang mencatatkan pertumbuhan dan perkembangan paling signifikan belakangan ini. Kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman, membangkitkan motivasi, dan mendorong prestasi belajar siswa telah terbukti secara empiris. Azzahra et al. (2022) mencatat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 40,87% menjadi 58,26% setelah penerapan video pembelajaran. Keunggulan video sebagai media terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi secara simultan melalui jalur visual maupun auditif, sehingga materi jauh lebih mudah dipahami dibandingkan penyajian melalui teks konvensional. Berbekal kelebihan tersebut, video pembelajaran dipandang sebagai media yang andal untuk mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditentukan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu platform digital yang kini banyak dimanfaatkan untuk memproduksi media video pembelajaran adalah Canva. Canva hadir sebagai aplikasi desain berbasis internet yang dilengkapi dengan aneka fitur lengkap

mencakup teks, gambar, animasi, musik latar, grafik, serta berbagai elemen visual yang memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dengan format yang lebih komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa (Paramitha et al., 2023). Tidak hanya itu, Canva juga telah terbukti mampu digunakan sebagai alat bantu dalam menghasilkan video animasi edukatif yang memenuhi kriteria kelayakan dan efektif untuk diimplementasikan di ruang kelas (Hilmiyati et al., 2024).

Video yang dirancang melalui platform Canva menawarkan sejumlah kelebihan nyata dibandingkan media pembelajaran konvensional. Dari sisi tampilan visual, Canva menyediakan beragam pilihan templat, elemen desain grafis, dan animasi yang indah secara estetika dan memikat perhatian. Hadirnya media semacam ini mendorong terbentuknya suasana belajar yang lebih dinamis dan membantu siswa untuk senantiasa terfokus pada materi yang sedang dipelajari. Kapasitas Canva dalam menyatukan berbagai komponen multimedia sekaligus terbukti terbukti sangat efektif membantu siswa dalam memahami konten yang bersifat abstrak maupun konseptual (Paramitha et al., 2023). Fitur tautan hyperlink dan penyisipan klip video pendek ke dalam konten Canva pun mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara lebih optimal. Selain itu, platform ini juga memfasilitasi terjalinnya kerja sama antartenaga pendidik dalam proses pengembangan media bersama.

Berbagai penelitian ilmiah yang telah dilaksanakan secara konsisten mengonfirmasi besarnya kontribusi media video berbasis Canva terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Hilmiyati et al. (2024) menyatakan bahwa video animasi yang dikembangkan menggunakan Canva tidak hanya

mendapatkan penilaian sangat layak, tetapi juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan perbedaan rata-rata 38,48 poin antara pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Lebih jauh, penerapan media berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, antusias belajar, serta tingkat keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Keseluruhan temuan ini secara konsisten menegaskan bahwa video berbasis Canva merupakan terobosan yang menjanjikan untuk mengoptimalkan pencapaian capaian belajar para peserta didik.

Dalam konteks pendidikan formal, capaian belajar peserta didik umumnya diukur berdasarkan acuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu standar kompetensi terendah yang wajib diraih oleh tiap-tiap siswa (Faizah et al., 2019). Seorang siswa baru dapat dinyatakan lulus atau tuntas apabila nilai yang diperolehnya berhasil memenuhi maupun melampaui ambang KKM yang telah ditetapkan pihak sekolah. Namun dalam praktiknya, masih banyak ditemukan siswa di berbagai jenjang satuan pendidikan yang gagal memenuhi standar tersebut. Fenomena ini umumnya berakar dari kecenderungan pendekatan belajar-mengajar yang masih terpusat pada guru, ditambah dengan kurangnya kreativitas dalam pemanfaatan media pengajaran yang variatif (Sangeroki et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran awal terhadap rekap nilai siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, diperoleh fakta bahwa dari keseluruhan 17 peserta didik yang terdaftar, hanya sebanyak 7 orang yang mampu meraih nilai sama dengan atau

melampaui KKM 75, sementara 10 siswa yang tersisa masih tercatat di bawah ambang ketuntasan. Jika dikonversi dalam bentuk persentase, angka ketuntasan klasikal baru mencapai 41,18%, sedangkan sisanya sebesar 58,82% belum berhasil dinyatakan tuntas. Kondisi ini menggambarkan bahwa secara keseluruhan capaian belajar siswa masih tergolong dalam kategori rendah dan belum sesuai dengan standar minimal yang diberlakukan, sehingga diperlukan langkah perbaikan secara fundamental dalam pengelolaan proses pembelajaran.

Rendahnya perolehan hasil belajar siswa tidak bisa dipisahkan dari sejumlah faktor penyebab yang melatarinya. Salah satu di antaranya ialah ketidakmampuan guru dalam menarik perhatian dan mempertahankan fokus siswa secara konsisten sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung (Faizah et al., 2019). Model pembelajaran yang stagnan dan minim pembaruan menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi, kekurangan motivasi belajar, dan pada akhirnya tidak mampu meraih nilai yang memenuhi ambang KKM. Oleh karena itu, diperlukan inovasi strategi dan pendekatan pembelajaran yang lebih sistematis dan terstruktur, khususnya melalui pemanfaatan media belajar yang lebih atraktif dan memiliki daya interaksi yang tinggi.

Kondisi riil di SMP Negeri 2 Mantangai menggambarkan situasi yang cukup kompleks dalam upaya penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Dari sisi sarana dan prasarana, sekolah ini sesungguhnya telah memiliki sejumlah fasilitas pendukung, di antaranya proyektor LCD yang tersedia di beberapa

ruang kelas, serta jaringan internet yang dapat diakses melalui layanan WiFi sekolah. Ketersediaan fasilitas tersebut pada dasarnya membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif berbasis media digital.

Namun demikian, kondisi fasilitas yang ada masih menghadapi berbagai keterbatasan yang perlu mendapat perhatian serius. Jaringan internet di sekolah belum sepenuhnya stabil dan hanya mampu diakses dengan kecepatan terbatas, sehingga tidak semua ruang kelas mendapat sinyal yang merata. Proyektor LCD yang tersedia pun jumlahnya belum mencukupi untuk seluruh ruang kelas, sehingga penggunaannya harus dijadwalkan secara bergantian antar kelas. Kondisi ini tentu membatasi frekuensi pemanfaatan media berbasis video dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Keterbatasan tidak hanya dirasakan dari sisi infrastruktur, tetapi juga dari aspek kompetensi sumber daya manusia. Sebagian besar guru di SMP Negeri 2 Mantangai mengakui bahwa mereka belum terbiasa menggunakan teknologi digital secara optimal dalam kegiatan mengajar. Khususnya dalam hal pemanfaatan aplikasi desain berbasis web seperti Canva, mayoritas guru baru mengenal aplikasi tersebut secara sangat terbatas dan belum pernah menggunakannya secara mandiri untuk membuat media pembelajaran. Pengetahuan tentang fitur-fitur Canva seperti penggunaan template, penambahan animasi, penggabungan audio, maupun ekspor dalam format video masih sangat minim di kalangan tenaga pengajar.

Kondisi ini diperkuat dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti,

di mana dari sejumlah guru yang ditemui, hanya sebagian kecil yang menyatakan pernah menggunakan Canva meskipun sekadar untuk membuat poster atau bahan ajar sederhana yang tidak berbentuk video. Tidak ada satu pun guru yang menyatakan telah memanfaatkan Canva secara khusus untuk membuat video pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran di kelas masih sangat bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan pencatatan di papan tulis, dengan penggunaan media digital yang sangat terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara potensi fasilitas yang tersedia dengan kemampuan guru dalam mengoptimalkannya. Di satu sisi, sekolah memiliki infrastruktur dasar yang dapat mendukung pembelajaran berbasis media video, namun di sisi lain kompetensi guru dalam mengoperasikan aplikasi pembuatan video seperti Canva masih sangat terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi salah satu permasalahan mendasar yang perlu diatasi, sehingga mendorong peneliti untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Media video berbasis Canva diyakini memiliki potensi besar sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, mengingat kemampuannya menyampaikan konten pembelajaran secara audiovisual dengan visualisasi yang menarik, mudah dipahami, serta bersifat komunikatif. Melalui penayangan video, siswa tidak semata-mata menerima penjelasan verbal dari guru, tetapi juga secara langsung dapat menyaksikan ilustrasi, gambar, animasi, sekaligus contoh-contoh konkret yang erat berkaitan dengan topik materi yang

sedang dipelajari. Kondisi ini secara efektif mendukung siswa dalam membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan menyeluruh terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Di samping itu, media video juga memiliki keistimewaan tersendiri dalam meningkatkan konsentrasi, minat, dan dorongan belajar siswa, sehingga tingkat partisipasi aktif mereka di dalam kelas pun semakin meningkat. Seiring dengan bertambahnya pemahaman dan perhatian siswa, diharapkan capaian hasil belajar mereka juga akan ikut mengalami peningkatan.

Walaupun demikian, sejauh mana efektivitas pemanfaatan media video berbasis Canva dalam konteks spesifik pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih membutuhkan verifikasi secara ilmiah yang lebih mendalam. Kajian penelitian diperlukan guna memastikan apakah media tersebut benar-benar memberikan dampak nyata dan signifikan terhadap perolehan hasil belajar siswa. Tanpa adanya penelitian yang sistematis, klaim mengenai keefektifan media video berbasis Canva tidak lebih dari sekadar asumsi yang belum teruji. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menguji dan mengkaji secara empiris pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Diharapkan, temuan penelitian ini dapat memberikan landasan bukti ilmiah sekaligus menjadi rujukan bagi para pendidik dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang tepat sasaran. Berangkat dari pertimbangan itulah, penulis merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2

Mantangai.”

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang berhasil diidentifikasi, penelitian ini difokuskan dan dibatasi hanya pada hal-hal berikut:

1. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diukur melalui tes tertulis (pre-test dan post-test).
2. Media yang digunakan dibatasi pada bentuk video pembelajaran yang dibuat menggunakan fitur presentasi dan animasi dari Canva, tanpa menggabungkan aplikasi pengeditan video lain atau media interaktif tambahan seperti kuis digital.
3. Materi yang digunakan dibatasi pada satu pokok bahasan tertentu yang diajarkan selama pelaksanaan penelitian, sesuai dengan perangkat ajar yang berlaku di sekolah.
4. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam jangka waktu terbatas sesuai jadwal penelitian, dan tidak mengamati dampak jangka panjang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagaimana berikut:

1. Apakah media video berbasis Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai?
2. Apakah media video berbasis Canva memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.
2. Untuk mengetahui apakah media video berbasis Canva memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan kontribusi yang bermakna dan memberikan dampak berkelanjutan, baik dari segi teoretis maupun praktis, bagi kemajuan disiplin ilmu pendidikan serta upaya peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, terutama di lingkungan SMP Negeri 2 Mantangai.

1. Manfaat Teoritis

Dari sisi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata bagi pengayaan khasanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam disiplin Pendidikan Agama Kristen, dengan fokus pada pengembangan dan pemanfaatan media ajar berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memperluas kajian ilmiah tentang efektivitas media video berbasis Canva dalam mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik, sekaligus menjadi referensi yang berguna bagi para peneliti di masa mendatang yang tertarik mendalami tema serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan konstruktif bagi para guru dalam memilih dan menerapkan media pengajaran yang kreatif, inovatif, dan memiliki daya tarik tinggi, terutama terkait dengan penggunaan media video berbasis Canva, dalam rangka mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam menyerap dan menguasai materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan tidak membosankan, sehingga pada akhirnya dapat mendorong peningkatan perolehan hasil belajar mereka secara signifikan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan strategis bagi lembaga sekolah dalam mendorong dan memfasilitasi penerapan media ajar yang memanfaatkan teknologi digital sebagai salah satu upaya nyata untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakrawala pengetahuan dan memperkaya pengalaman peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian ilmiah yang terstruktur, khususnya yang berkaitan erat dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian pustaka, Berisi Deskripsi Teori yang relevan dengan penelitian, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode penelitian, Berisi Pendekatan penelitian, Jenis Penelitian, Tempat Penelitian, Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis data, Dan uji Hipotesis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Penutup, Kesimpulan dan Saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembalajaran

a. Definisi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sarana atau medium yang difungsikan dalam proses belajar mengajar guna memperlancar transmisi pengetahuan, informasi, atau bahan ajar kepada siswa. Menurut National Education Association (NEA), media pembelajaran didefinisikan sebagai wahana komunikasi yang dapat berwujud cetakan ataupun audiovisual, mencakup pula berbagai perangkat berbasis teknologi di dalamnya (Winda, 2016). Definisi tersebut menekankan posisi media sebagai penghubung antara sumber ilmu pengetahuan dengan para pelajar yang menerimanya. Sementara itu, Gerlach dan Ely mendefinisikan media sebagai apa pun yang dapat membentuk kondisi favorable guna mendukung tercapainya kemampuan pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan sikap peserta didik (Dayu, 2018). Sejalan dengan pandangan tersebut, Association for Education Communication and Technology (AECT) memaknai media sebagai aneka ragam wahana yang dimanfaatkan dalam penyampaian pesan maupun informasi kepada siswa (Dayu, 2018).

Secara lebih luas, media pembelajaran dapat pula dimaknai sebagai instrumen yang mendukung proses belajar secara lebih efektif karena kemampuannya dalam menyalurkan pesan edukatif sekaligus membangkitkan perhatian dan semangat belajar siswa (Liando et al., 2022). Dengan demikian, media pembelajaran meliputi seluruh hal yang berperan sebagai penghubung dalam mengalirkan pesan pembelajaran guna mampu membangkitkan pikiran, perasaan, dan hasrat belajar siswa (Winda, 2016). Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran kini dapat berwujud multimedia yang memadukan unsur gambar, audio, teks, animasi, dan video secara terintegrasi. Media yang berbasis video secara khusus terbukti efektif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena informasi disampaikan melalui dua jalur secara bersamaan, yaitu visual dan audio.

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat signifikan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Gerlach dan Ely mengidentifikasi tiga karakteristik fundamental yang melekat pada media, yaitu sifat fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ketiga sifat tersebut menganugerahkan kapasitas kepada media untuk merekam, mengarsipkan, sekaligus menyebarluaskan kembali informasi secara adaptif kepada peserta didik (Setiawati, 2016). Kemampuan ini pada gilirannya membantu siswa dalam menerima, memproses, dan

mengingat kembali materi yang telah dipelajari dengan lebih baik dan tahan lama.

Secara garis besar, media pembelajaran mengemban fungsi sebagai jembatan penyampai pesan pembelajaran sekaligus sebagai penarik perhatian peserta didik. Media menjalankan fungsi perhatian dan motivasi, yakni menstimulasi konsentrasi sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa secara aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Dayu, 2018). Kehadiran media dalam proses belajar mengajar terbukti mampu membuat interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi jauh lebih produktif dan efisien. Di samping itu, media pembelajaran mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah divisualisasikan sehingga lebih sederhana dipahami oleh siswa. Pemilihan dan penerapan media yang tepat juga secara nyata meningkatkan konsentrasi, tingkat partisipasi aktif, dan tingkat pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

c. Peran Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat krusial dalam upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai secara nyata dapat menumbuhkan minat, menggerakkan motivasi, dan membangkitkan semangat belajar, sekaligus memberikan dampak psikologis yang positif terhadap tumbuh kembang siswa (Setiawati, 2016). Pemilihan media yang sesuai dapat memperkuat motivasi intrinsik peserta didik,

mengingat motivasi adalah elemen kunci yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar.

Di samping itu, media pembelajaran terbukti memudahkan siswa dalam memahami konten pelajaran dan membantu mereka mencapai target kompetensi yang telah ditetapkan. Penerapan media yang beragam juga menjadikan pendekatan pengajaran tidak semata bergantung pada komunikasi lisan, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih hidup dan menggugah perhatian (Dheadema et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran berperan nyata dalam mengangkat efektivitas keseluruhan proses belajar. Dalam era kemajuan teknologi saat ini, pemanfaatan media yang berbasis teknologi informasi membuka akses seluas-luasnya bagi siswa untuk mendapatkan informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kondisi ini mendukung terciptanya mutu pembelajaran yang lebih tinggi dan menjadikan proses belajar lebih responsif terhadap kebutuhan aktual siswa.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media visual adalah kategori media yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai saluran primer dalam penerimaan informasi, di antaranya berupa gambar, grafik, poster, peta, dan modul tercetak (Winda, 2016). Keberadaan media visual berperan dalam menghadirkan informasi secara lebih nyata dan konkret,

sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap dan menguasai materi pembelajaran. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pemanfaatan media visual mampu berkontribusi positif terhadap perolehan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, poster yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong peningkatan pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan siswa. Selain itu, modul dalam format cetak juga terbukti efektif mendorong kemandirian belajar dan membantu siswa memahami materi secara lebih terstruktur dan sistematis.

2) Media Audio

Media audio merupakan kategori media yang bertumpu pada indera pendengaran sebagai saluran pokok penerimaan informasi, dengan contoh umum berupa siaran radio dan rekaman audio (Fitria, 2018). Jenis media ini memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi melalui stimulasi auditori. Penerapan media audio—misalnya melalui musik atau nyanyian edukatif—terbukti secara efektif meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, dan mempertajam kemampuan kebahasaan siswa. Selain itu, media audio juga terbukti membantu siswa mengingat dan merekam informasi secara lebih efisien bila dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan gabungan antara media visual dan media audio yang mengaktifkan dua saluran sensorik secara bersamaan, yakni penglihatan dan pendengaran, dalam satu paket yang terpadu (Fitria, 2018). Sifat gabungan inilah yang menjadikan media ini relatif lebih unggul dibandingkan media tunggal, karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan jauh lebih mudah dipahami. Video pembelajaran termasuk salah satu bentuk media audiovisual yang paling banyak diaplikasikan di dunia pendidikan. Pemanfaatan media video terbukti ampuh mendukung siswa dalam memahami konsep, mendorong keaktifan belajar, serta berkontribusi nyata terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik (Dheadema et al., 2023). Oleh karena itu, media audiovisual menjadi pilihan yang sangat strategis dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

4) Media Berbasis Teknologi

Media berbasis teknologi adalah kategori media yang memanfaatkan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi sebagai tulang punggungnya, seperti platform e-learning dan berbagai aplikasi pembelajaran digital. Keunggulan media ini terletak pada kemudahan akses yang ditawarkannya, fleksibilitas penggunaan, serta tingkat interaktivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran. Penggunaan aplikasi pembelajaran

berbasis teknologi telah terbukti layak diterapkan dan mampu mendongkrak pemahaman konseptual siswa. Terlebih lagi, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran secara konsisten berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan keseluruhan kualitas pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran yang tidak dapat diabaikan dalam membantu siswa menguasai dan memahami materi secara lebih mendalam. Keberadaan media terbukti dapat mempertajam penyampaian pesan dan mengubah gagasan-gagasan abstrak menjadi lebih nyata serta mudah dipahami oleh siswa (Setiawati, 2016). Di samping itu, media memberi siswa kesempatan untuk menerima informasi melalui lebih dari satu saluran inderawi sekaligus—terutama penglihatan dan pendengaran—sehingga proses belajar menjadi jauh lebih efektif dan berkesan.

Lebih dari itu, pemanfaatan media pembelajaran turut berkontribusi secara positif dalam menumbuhkan minat dan menggerakkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan variatif terbukti mampu mereduksi rasa jenuh serta menciptakan iklim belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran. Tingginya motivasi belajar yang terbentuk selanjutnya

akan berpengaruh positif terhadap semangat dan keterlibatan aktif siswa sepanjang pembelajaran.

Tidak kalah pentingnya, penerapan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa terbukti secara langsung berkontribusi pada peningkatan capaian belajar. Media video, sebagai contoh, mampu memperkuat pemahaman siswa melalui integrasi unsur audio dan visual yang bekerja secara sinergis, sehingga turut memperkuat kemampuan retensi memori terhadap materi yang telah dipelajari (Dheadema et al., 2023). Pemanfaatan media berbasis teknologi juga berkontribusi dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan berimplikasi jangka panjang.

2. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah salah satu bentuk media audiovisual yang berperan sebagai penunjang aktivitas belajar mengajar. Keunggulan utama media ini terletak pada kapasitasnya menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dikombinasikan dengan elemen suara, sehingga informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih jelas dan memikat perhatian siswa (Ramadhan et al., 2021). Melalui sinergi antara elemen visual dan audio, video pembelajaran memberi kemudahan bagi siswa dalam menguasai materi secara lebih optimal dibandingkan dengan penyampaian yang hanya mengandalkan komunikasi verbal semata.

Lebih lanjut, media video pembelajaran turut berfungsi sebagai wahana penyampaian pesan, ide, dan konsep-konsep pendidikan yang dapat mengaktifkan proses berpikir siswa, menarik atensi, serta memperkuat dorongan belajar mereka (Ningrum et al., 2021). Perpaduan unsur suara dan gambar yang ada di dalam video memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan membantu siswa memahami materi yang sifatnya abstrak. Di samping itu, video pembelajaran adalah media elektronik yang memiliki sifat tetap dan dapat diputar kembali kapan pun dibutuhkan sebagai referensi dalam belajar (Ridwan et al., 2020). Hal ini memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mempelajari materi kembali kapan saja mereka membutuhkannya. Video pembelajaran dapat hadir dalam berbagai format, baik berupa rekaman live action maupun animasi yang dikembangkan secara khusus sesuai sasaran kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, peranan video dalam menunjang kegiatan belajar semakin tak tergantikan, terutama dalam ekosistem pembelajaran berbasis digital maupun pembelajaran jarak jauh. Video pembelajaran dipandang efektif berkat kemampuannya meningkatkan fokus belajar, membangkitkan motivasi, serta memperdalam pemahaman siswa lewat sajian materi yang lebih beragam dan mendundang keterlibatan aktif (Palahudin & Ruswandi, 2021). Dari berbagai pemaparan di atas, dapat ditegaskan bahwa media video pembelajaran merupakan media audiovisual yang menyampaikan

konten belajar melalui kolaborasi gambar dan suara guna mengoptimalkan pemahaman, motivasi, serta efektivitas belajar peserta didik secara menyeluruh.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Pemahaman terhadap karakteristik media video pembelajaran menjadi prasyarat penting agar penggunaannya dapat benar-benar mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Video pembelajaran yang berkualitas dituntut mampu menyampaikan pesan dengan jelas sehingga substansi materi dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik (Ridwan et al., 2020). Selain itu, video pembelajaran sebaiknya dikembangkan agar mandiri *(stand alone),* mudah dioperasikan (*user friendly),* serta mampu merepresentasikan isi pembelajaran secara jelas dan komprehensif melalui visualisasi yang estetis dan menawan.

Dari sisi teknis, media video juga dituntut memiliki kualitas gambar dan suara yang prima agar informasi dapat diterima secara jernih dan tidak terdistorsi. Di samping itu, video pembelajaran menonjol dari sisi keluwesan penggunaan, karena dapat dimanfaatkan baik dalam kegiatan pembelajaran klasikal di kelas maupun secara personal oleh setiap siswa sesuai dengan tempo dan kebutuhan belajarnya (Ridwan et al., 2020). Karakteristik ini membuka peluang bagi siswa untuk mengakses dan mendalami materi secara mandiri tanpa tergantung pada kehadiran guru. Selain dimensi teknis, video pembelajaran juga

memiliki karakteristik pedagogis yang menonjol, yaitu kapasitasnya menyajikan materi secara nyata melalui kombinasi gambar, suara, dan teks yang diselaraskan dengan kebutuhan serta tahap perkembangan peserta didik (Ramadhan et al., 2021). Kemampuan video untuk diputar berulang-ulang juga mendukung siswa dalam memperdalam penguasaan materi yang belum sepenuhnya dikuasai.

Keunggulan lain yang dimiliki media video pembelajaran adalah kemampuannya merepresentasikan objek pembelajaran secara lebih hidup dan nyata, sehingga berpotensi meningkatkan daya fokus, semangat belajar, serta kemampuan retensi siswa terhadap materi yang disajikan (Palahudin & Ruswandi, 2021). Di samping itu, video bersifat praktis dan mudah didistribusikan melalui berbagai kanal, sehingga dapat dimanfaatkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk dalam setting digital. Dalam proses pengembangannya, durasi video juga perlu diperhatikan secara serius agar sesuai dengan karakteristik dan rentang perhatian peserta didik. Video yang singkat, terstruktur, dan mengundang minat terbukti lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi (Rakhmah, 2020). Oleh karena itu, video pembelajaran yang sungguh efektif harus didesain dengan seksama dengan memerhatikan kejelasan materi, standar kualitas tampilan audiovisual, kemudahan akses, serta keterkaitannya dengan kebutuhan nyata siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran menonjol dalam berbagai aspek yang secara langsung menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Keunggulan paling mencolok terletak pada kemampuannya dalam mendongkrak motivasi belajar siswa. Kombinasi gambar bergerak dan elemen suara secara alami membuat siswa semakin antusias dan memudahkan mereka dalam mencerna konten pembelajaran (Ramadhan et al., 2021). Di samping itu, video mampu menghadirkan objek kajian secara lebih realistis, sehingga memberi siswa kesempatan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih nyata dan berkesan (Palahudin & Ruswandi, 2021).

Media video juga dikenal memiliki daya pikat yang kuat, sehingga efektif dalam mendorong peningkatan konsentrasi, ketertarikan, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan video terbukti mampu mereduksi rasa jenuh dalam belajar sekaligus memperkuat kemampuan memori siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Palahudin & Ruswandi, 2021). Terlebih lagi, video sangat unggul ketika digunakan dalam pembelajaran yang bersifat prosedural karena mampu memperagakan langkah-langkah secara kronologis dan visual. Keunggulan tambahan yang dimiliki media video adalah sifatnya yang dapat diputar ulang. Kemampuan ini memungkinkan siswa meninjau kembali bagian-bagian materi yang belum sepenuhnya dikuasai, kapan saja sesuai kebutuhan. Keunggulan

lain media video adalah kemampuannya mengintegrasikan elemen visual dan audio secara bersamaan, yang secara sinergis menopang penguatan pemahaman dan mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik (Ridwan et al., 2020). Lebih dari itu, media video juga memiliki kemampuan mengkonversi materi yang abstrak menjadi lebih konkret, mudah diamati, dan mudah dipahami oleh siswa. Berbagai temuan penelitian telah memvalidasi bahwa pemanfaatan video pembelajaran secara konsisten berkontribusi pada peningkatan motivasi, penguatan pemahaman, dan perbaikan prestasi belajar siswa secara signifikan.

Di balik berbagai kelebihannya, media video pembelajaran tidak lepas dari sejumlah keterbatasan. Hambatan utama yang kerap dihadapi adalah tingginya ketergantungan pada perangkat teknologi dan ketersediaan koneksi internet yang memadai.

Implementasi video menuntut tersedianya perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, proyektor, maupun smartphone, ditambah akses internet yang stabil apabila konten video bersumber dari platform daring. Di samping itu, proses produksi video pembelajaran membutuhkan investasi waktu, penguasaan keterampilan teknis, serta perencanaan yang matang dan terstruktur.

Pendidik perlu mengadaptasi materi secara teliti, memahami kekhasan siswa, serta merancang konten video secara kontekstual agar sejalan dengan kompetensi yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2021). Apabila video tidak didesain

dengan baik dan memadai, siswa berpotensi mengalami hambatan serius dalam memahami materi yang disajikan.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan persoalan durasi. Video berdurasi terlalu panjang berpotensi menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi dan perhatian, sedangkan video yang terlalu pendek berisiko tidak dapat mengakomodasi keseluruhan substansi materi secara memadai (Rakhmah, 2020). Oleh karena itu, video pembelajaran perlu dirancang dengan terencana dengan menyeimbangkan antara ketuntasan isi, durasi yang ideal, dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Kendati media video memiliki beberapa kelemahan, keunggulannya dalam mempertebal motivasi, memperdalam pemahaman, dan mendorong peningkatan hasil belajar menjadikannya sebagai media yang sangat efektif bila dikembangkan dan dimanfaatkan secara cermat dan tepat sasaran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media

Video dalam Pembelajaran Penggunaan media video dalam pembelajaran perlu direncanakan secara sistematis agar efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut langkah-langkah penggunaannya:

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik

siswa Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, seperti usia, latar belakang, serta gaya belajar mereka (Palahudin & Ruswandi, 2021). Analisis ini penting agar

video yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar siswa. Pada jenjang tertentu, misalnya sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, media video animasi sangat membantu pemahaman siswa. Selain itu, peserta didik generasi sekarang yang akrab dengan perangkat digital membutuhkan media belajar yang atraktif dan memanfaatkan teknologi terkini (Rakhmah, 2020).

2) Menentukan Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah menetapkan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak diraih melalui pemanfaatan media video (Ramadhan et al., 2021). Tujuan yang terformulasi dengan jelas akan membantu pendidik dalam menyeleksi video yang tepat dari aspek konten, durasi, maupun tingkat kerumitannya. Dalam model ASSURE, penentuan tujuan merupakan tahap penting karena menjadi dasar dalam pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran (Mubarokah et al., 2023).

3) Memilih dan Menyiapkan Media Video

Pendidik perlu menyeleksi video yang selaras dengan tujuan dan karakteristik siswa (Mubarokah et al., 2023). Video yang baik harus mengandung pesan yang lugas, tampilan visual yang menarik perhatian, serta mudah untuk dioperasikan (Ridwan et al., 2020). Selain itu, pendidik perlu melakukan pengecekan awal dan mempersiapkan media, lingkungan kelas, serta kesiapan siswa

sebelum pembelajaran dimulai agar proses belajar dapat berlangsung dengan optimal (Mubarokah et al., 2023).

4) Menyiapkan Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran harus disiapkan secara matang, mencakup kelengkapan perangkat seperti proyektor, layar, pengeras suara, dan jaringan internet (Mubarokah et al., 2023). Ketersediaan fasilitas teknologi sangat vital karena berperan mendukung siswa dalam mengakses informasi dengan lebih mudah dan memperlancar jalannya pembelajaran yang efektif (Ridwan et al., 2020).

5) Menyiapkan siswa

Sebelum penayangan video dimulai, guru perlu memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami konteks materi yang akan dipelajari (Rakhmah, 2020). Guru juga dapat menyiapkan panduan belajar atau pertanyaan pemandu agar siswa lebih terfokus dan aktif selama proses menonton berlangsung (Ningrum et al., 2021).

6) Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Video

Pada tahap ini, guru menayangkan video dan memfasilitasi pembelajaran secara aktif. Pemanfaatan video dalam pembelajaran berpotensi membuat siswa lebih berkonsentrasi, bersemangat, dan mudah menangkap isi materi (Ningrum et al., 2021). Setelah penayangan selesai, guru perlu menyelenggarakan sesi diskusi atau tanya jawab guna mengkonfirmasi sejauh mana pemahaman siswa

(Mubarokah et al., 2023).

7) Evaluasi dan Revisi

Langkah penutup adalah melaksanakan evaluasi menyeluruh terhadap pemanfaatan media video, baik dari dimensi proses maupun capaian belajar siswa (Ramadhan et al., 2021 Mubarokah et al., 2023). Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video agar pembelajaran menjadi lebih efektif di masa mendatang.

Berdasarkan pembahasan di atas, media video pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran modern. Media ini berupa audiovisual yang menggabungkan gambar dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video pembelajaran yang baik memiliki karakteristik pesan yang jelas, tampilan menarik, mudah digunakan, dan fleksibel. Penggunaannya memiliki kelebihan, seperti meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Namun, media video juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada teknologi dan proses pembuatan yang cukup kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media video perlu direncanakan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Media Video Berbasis Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah sebuah perangkat desain berbasis teknologi web yang kini telah diadopsi secara meluas di ranah pendidikan. Lewat platform ini, para pengguna dipermudah dalam menciptakan berbagai jenis produk desain visual, mulai dari poster, presentasi, infografis, hingga video pembelajaran, dengan memanfaatkan beragam pilihan templat yang telah tersedia (Jatmiko et al., 2024). Hadirnya Canva telah membuka peluang lebih luas bagi para guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam kemasan yang lebih kreatif, variatif, serta mampu mendorong interaksi yang lebih aktif di kelas.

Sebagai platform desain digital, Canva menawarkan berbagai fitur unggulan seperti koleksi templat siap pakai, bank gambar, elemen animasi, serta ragam komponen visual yang dapat diintegrasikan secara fleksibel ke dalam kegiatan pembelajaran. Fitur seret dan letakkan (drag and drop) yang menjadi kekuatan utama Canva memungkinkan setiap pengguna membuat desain secara intuitif tanpa harus memiliki keahlian desain grafis secara spesifik. Kemudahan penggunaan inilah yang menjadikan Canva sebagai perangkat yang sangat ramah dan aksesibel bagi kalangan pendidik maupun peserta didik.

Dalam konteks dunia pendidikan, Canva hadir sebagai sarana pendukung yang membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar yang lebih segar, kreatif, dan bernuansa inovatif. Penerapan Canva dalam

aktivitas pembelajaran terbukti secara signifikan meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, mengoptimalkan fokus dan perhatian siswa, serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan menghayati konten yang dipelajari (Sari et al., 2023). Lebih dari itu, Canva juga dapat digunakan sebagai instrumen pengembangan beragam jenis media pembelajaran, termasuk video pembelajaran yang kaya elemen visual dan interaktif.

Merujuk pada keseluruhan uraian di atas, Canva dapat diartikan sebagai aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan pengguna dengan berbagai fitur visual yang komprehensif untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang atraktif, interaktif, serta praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

b. Fungsi Canva dalam Pembelajaran

Canva memiliki sejumlah fungsi strategis yang berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama sebagai wahana produksi media pembelajaran yang bersifat inovatif dan mampu menarik perhatian secara optimal. Melalui platform ini, baik guru maupun siswa dapat menghasilkan berbagai jenis media pendidikan, mulai dari bahan presentasi, infografis, kartu belajar, hingga video pembelajaran berkualitas tinggi. Pemanfaatan Canva memungkinkan pendidik menyajikan materi secara lebih visual dan komunikatif sehingga mampu membangkitkan ketertarikan siswa sekaligus mendorong penguatan pemahaman mereka terhadap konten yang diajarkan (Sari et al., 2023).

Tidak hanya itu, Canva juga mengemban fungsi sebagai medium pengembangan kreativitas, baik di kalangan guru maupun peserta didik. Ketersediaan berbagai templat, koleksi gambar yang melimpah, dan aneka fitur desain di Canva memudahkan pengguna dalam memproduksi media belajar yang sesuai dan relevan dengan konteks kebutuhan pembelajaran. Penerapan Canva dalam proses belajar mengajar terbukti mampu mendorong peserta didik untuk bersikap lebih proaktif, kreatif, dan terlibat penuh, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis-kreatif dan kompetensi desain mereka (Zahri & Rahmawati, 2024).

Canva juga berfungsi sebagai perangkat kolaborasi sekaligus medium komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Para peserta didik dapat bekerja sama secara kolaboratif dalam merancang media belajar serta menyajikan informasi secara visual melalui format presentasi ataupun video yang menarik. Di samping itu, Canva mendukung pengintegrasian berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu produk terpadu, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih kaya dalam hal interaksi dan lebih relevan dengan minat belajar siswa (Sari et al., 2023).

Fungsi lain yang tak kalah penting adalah peran Canva sebagai media visualisasi konten pembelajaran. Canva memfasilitasi transformasi materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui pemanfaatan gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan secara

kreatif. Visualisasi yang dihasilkan membantu siswa mencerna materi dengan lebih intuitif sekaligus mendorong peningkatan konsentrasi dan keaktifan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Jatmiko et al., 2024).

Secara keseluruhan, Canva menjalankan peran multidimensi sebagai alat pengembangan media pembelajaran, ruang ekspresi kreativitas, media kolaborasi, dan sarana visualisasi materi, yang secara bersama-sama dan saling menguatkan berkontribusi dalam mendukung peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

c. Kelebihan Media Video Berbasis Canva

Media video berbasis Canva memiliki beragam keunggulan yang menjadikannya sangat efektif dalam konteks pembelajaran masa kini. Salah satu keistimewaan yang paling menonjol adalah kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaannya. Canva menghadirkan fitur lengkap beserta beragam templat yang dapat diakses dan dioperasikan dengan mudah, sehingga guru maupun siswa mampu memproduksi video pembelajaran tanpa perlu memiliki keahlian desain secara khusus. Kemudahan ini berdampak pada efisiensi waktu dalam proses pembuatan media dan memperlancar penyampaian materi dalam format yang menggugah minat belajar (Sari et al., 2023; Zahri & Rahmawati, 2024).

Keistimewaan lainnya adalah koleksi templat Canva yang kaya dan beragam secara estetika. Beragamnya pilihan templat yang tersedia

memudahkan guru dalam merancang video pembelajaran yang sesuai dengan topik materi dan keberagaman karakteristik siswa. Kekayaan pilihan templat tersebut juga berperan menjauhkan media pembelajaran dari kesan monoton, sehingga secara efektif dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa (Jatmiko et al., 2024).

Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah kemampuannya dalam mendorong perkembangan kreativitas dan memperkuat keterlibatan aktif siswa. Penggunaan Canva mendorong peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembuatan dan penyajian materi pembelajaran secara mandiri. Keterlibatan aktif ini memberikan efek positif terhadap penguatan kreativitas, pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta peningkatan rasa percaya diri siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Zahri & Rahmawati, 2024).

Canva juga unggul dalam hal kemampuannya menghasilkan konten pembelajaran yang bersifat multimodal, memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu produk yang terintegrasi. Perpaduan berbagai elemen tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih beragam, dinamis, dan memudahkan siswa dalam menangkap konten secara lebih menyeluruh (Sari et al., 2023). Selain itu, Canva memiliki tingkat aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi. Platform ini dapat dijangkau secara online melalui berbagai perangkat digital, sehingga memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk mengembangkan serta memanfaatkan video pembelajaran kapan saja

dan di mana saja diperlukan. Hal ini sangat relevan dalam mendukung ekosistem pembelajaran digital yang dinamis dan interaktif.

Lebih dari itu, media video berbasis Canva juga memiliki keunggulan yang terbukti dalam mendorong peningkatan hasil belajar secara nyata. Penggunaan video yang dikembangkan melalui Canva secara konsisten terbukti mampu meningkatkan antusiasme belajar, menstimulasi kreativitas, dan mengoptimalkan penguasaan materi peserta didik, sehingga memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Video yang diproduksi menggunakan Canva dinilai memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan konten secara atraktif, komunikatif, dan efektif (Jatmiko et al., 2024).

Secara menyeluruh, media video berbasis Canva memperlihatkan keunggulan di berbagai dimensi, meliputi kepraktisan pengoperasian, ketersediaan koleksi templat yang estetis dan beragam, dorongan terhadap kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik, kemampuan menghasilkan konten multimodal yang kaya, tingkat aksesibilitas yang tinggi, serta kontribusinya yang terbukti terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.

d. Langkah-Langkah Pembuatan Media Video Berbasis Canva

Pembuatan media video berbasis Canva memerlukan perencanaan yang sistematis agar menghasilkan video pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan

sintesis beberapa referensi, langkah-langkah pembuatan media video berbasis Canva dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan dan Perencanaan (*Analyze)*

Langkah pertama adalah analisis kebutuhan dan perencanaan. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran (Jatmiko et al., 2024). Analisis mendalam ini penting agar video yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu membantu mengatasi kendala belajar, seperti kesulitan memahami materi.

Selain itu, tahap perencanaan juga mencakup persiapan perangkat pembelajaran, bahan ajar, serta kesiapan peserta didik. Perencanaan yang matang akan membantu pendidik dalam menetapkan isi video, pendekatan penyampaian, serta media pendukung yang diperlukan, sehingga proses produksi video dapat berlangsung secara terarah dan terstruktur (Mudrikah et al., 2022).

2) Perancangan (*Design)*

Langkah kedua adalah tahap perancangan video pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik menyusun storyboard dan mengorganisasi materi yang akan ditampilkan dalam video sebagai panduan proses pembuatan video. Perancangan ini bertujuan agar video memiliki alur yang jelas dan materi tersampaikan secara sistematis. Selain itu, tahap desain juga mencakup pemilihan

template Canva, pengaturan tampilan visual, serta penentuan kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran (Jatmiko et al., 2024). Pemilihan desain yang tepat akan membuat video lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Sari et al., 2023).

Dengan demikian, tahap analisis dan desain merupakan langkah penting dalam pembuatan media video berbasis Canva karena menentukan kualitas, kejelasan, dan efektivitas video pembelajaran yang dihasilkan.

3) Pengembangan *(Develop)* Pembuatan Video di Canva

Langkah ketiga adalah tahap pengembangan, yaitu proses pembuatan video menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, pengguna mengakses Canva dan menentukan templat video yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Canva menyediakan beragam templat yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan teks, gambar, animasi, dan berbagai elemen visual lainnya guna mendukung penyampaian materi secara efektif (Jatmiko et al., 2024). Selain itu, Canva memungkinkan pengguna menggabungkan berbagai elemen visual dan audio untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Narasi dapat direkam dan disematkan ke dalam video, sedangkan fitur animasi dan transisi dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas visual video. Canva juga dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai

produk pembelajaran digital yang atraktif secara visual.

Secara teknis, langkah pembuatan video di Canva meliputi memilih jenis desain video, menentukan template, menambahkan elemen visual, mengatur tampilan, menambahkan audio, serta mengatur durasi setiap bagian video. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut membantu menghasilkan video pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sari et al., 2023).

4) Validasi dan Revisi

Langkah selanjutnya adalah validasi dan revisi terhadap video yang telah dibuat. Video pembelajaran perlu divalidasi oleh pakar materi dan ahli media guna memastikan kualitas konten dan tampilan video memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan (Jatmiko et al., 2024). Hasil validasi tersebut selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan. Setelah direvisi, video dapat diuji coba untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Tahap ini penting untuk menghasilkan media video yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5) Implementasi *(Implement)*

Langkah terakhir adalah implementasi, yaitu penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan kelas, menayangkan

video pembelajaran, serta memfasilitasi diskusi dan tanya jawab guna membantu siswa menguasai materi (Mudrikah et al., 2022). Pemanfaatan video pembelajaran juga dapat dilengkapi dengan pemberian tugas, penilaian, dan penarikan simpulan pembelajaran. Implementasi yang baik akan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran digital, di mana guru memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Zahri & Rahmawati, 2024).

6) Evaluasi (*Evaluate)*

Langkah terakhir adalah evaluasi terhadap efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis Canva. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai landasan perbaikan dan penyempurnaan produk yang telah dikembangkan (Jatmiko et al., 2024).

Evaluasi meliputi penilaian terhadap tingkat pemahaman peserta didik, ketercapaian tujuan pembelajaran, serta respons peserta didik selama penggunaan video pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan melalui pengamatan langsung, angket, maupun wawancara untuk mengidentifikasi kekuatan dan

kelemahan media yang digunakan (Mudrikah et al., 2022). Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media video pembelajaran berbasis Canva, sehingga kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa media video berbasis Canva merupakan media pembelajaran inovatif yang relevan dan terbukti efektif untuk diterapkan di era digital saat ini. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang memudahkan penggunanya dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran secara praktis, menarik, dan berkualitas. Canva memiliki fungsi penting sebagai alat pembuatan media pembelajaran, sarana pengembangan kreativitas, alat kolaborasi, serta sarana visualisasi materi, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media video berbasis Canva memiliki kelebihan seperti mudah digunakan, menyediakan berbagai template menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Pembuatan media video berbasis Canva juga memerlukan langkah-langkah yang sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi dan revisi, implementasi, serta evaluasi, sehingga media yang dihasilkan berkualitas dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa

a. Teori Kognitif Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning)

Landasan teori yang mendukung penggunaan media video dalam pembelajaran adalah Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang terpisah, yaitu saluran verbal (auditory/linguistic) dan saluran visual (visual/pictorial). Ketika kedua saluran ini aktif secara bersamaan—seperti yang terjadi saat menonton video pembelajaran—maka pemahaman yang lebih mendalam dan daya ingat yang lebih kuat dapat terbentuk secara optimal. Mayer (2009) merumuskan Prinsip Multimedia yang menyatakan bahwa seseorang belajar lebih baik dari kombinasi kata-kata dan gambar secara simultan dibandingkan dari kata-kata saja. Prinsip ini secara langsung menegaskan keunggulan media video sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan teks, narasi audio, dan elemen visual secara bersamaan.

b. Bukti Empiris Pengaruh Video terhadap Hasil Belajar

Sejumlah penelitian empiris telah membuktikan bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Arsyad (2016) menegaskan bahwa media video termasuk dalam kategori media berbasis teknologi yang mampu menyajikan informasi secara konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Keunggulan utama media video terletak pada

kemampuannya menghadirkan representasi visual yang dinamis sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Susilana dan Riyana (2009) menjelaskan bahwa media video dapat memperlihatkan proses dan gerakan yang sulit diamati secara langsung, dapat ditayangkan berulang kali sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari ulang bagian yang belum dipahami, mampu menarik perhatian dan mempertahankan konsentrasi siswa lebih lama, serta memperkuat ingatan karena melibatkan lebih dari satu indra sekaligus.

Azzahra et al. (2022) mencatat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 40,87% menjadi 58,26% setelah penerapan video pembelajaran. Temuan serupa dikemukakan oleh Hilmiyati et al. (2024) yang membuktikan bahwa video animasi berbasis Canva mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 38,48 poin antara pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran, sekaligus berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan nilai N-gain sebesar 0,8 dalam kategori tinggi. Hasil-hasil tersebut secara konsisten menegaskan bahwa media video, terlebih yang dikembangkan menggunakan platform seperti Canva yang memadukan elemen teks, audio, animasi, dan visual, merupakan sarana pembelajaran yang terbukti efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

5. Hasil Belajar

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu konsep fundamental dalam dunia pendidikan yang dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu proses

pembelajaran. Secara hakikat, hasil belajar menggambarkan sejauh mana kemampuan yang telah dikuasai siswa setelah menjalani pengalaman belajar (Friskilia & Winata, 2018). Dengan demikian, hasil belajar bukan hanya sekadar angka atau nilai semata, melainkan merupakan gambaran nyata dari kompetensi yang berhasil dikuasai oleh siswa.

Dalam perspektif yang lebih luas, hasil belajar dimaknai sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Politon et al., 2021). Ranah kognitif berhubungan dengan penguasaan pengetahuan intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai-nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan penguasaan keterampilan praktis. Ketiga ranah ini bersama-sama menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan perkembangan peserta didik secara holistik dan menyeluruh.

Selain itu, hasil belajar merupakan buah dari interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menghasilkan perubahan positif pada diri siswa (Walewangko, 2019). Perubahan dimaksud dapat berupa bertambahnya pengetahuan, berkembangnya sikap, maupun meningkatnya keterampilan sebagai hasil pengalaman belajar yang dialami. Hasil belajar juga berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran. Derajat keberhasilan belajar siswa lazimnya diukur berdasarkan standar yang telah ditetapkan sekolah, seperti Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga hasil belajar dapat dijadikan tolok ukur untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan berbagai definisi dan penjelasan di atas, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai seperangkat kemampuan yang berhasil dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta digunakan sebagai indikator utama keberhasilan proses belajar mengajar.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan, yang secara umum dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal (Politon et al., 2021). Kedua faktor tersebut berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. **Faktor Internal** merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis (Politon et al., 2021).

1) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik dan kesehatan siswa. Kondisi tubuh yang sehat memungkinkan siswa belajar dengan baik, sedangkan kondisi kesehatan yang terganggu dapat menghambat konsentrasi dan proses belajar (Walewangko, 2019).

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi kemampuan intelektual, minat,

motivasi, perhatian, dan kesiapan belajar. Faktor-faktor ini berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat belajar yang kuat dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Selain itu, motivasi belajar juga berperan sebagai penggerak bagi siswa untuk belajar secara aktif dan meraih hasil belajar yang optimal (Supriati, 2021). Selain minat dan motivasi, kemampuan mengatur diri dan kebiasaan belajar juga mempengaruhi hasil belajar. Seserta didik yang memiliki kebiasaan belajar yang baik dan mampu mengelola aktivitas belajarnya sendiri cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Friskilia & Winata, 2018).

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan merupakan salah satu faktor internal yang turut memengaruhi hasil belajar siswa (Rosdiana, 2016). Kelelahan dapat berupa kelelahan jasmani maupun kelelahan psikis. Kelelahan jasmani ditandai dengan kondisi tubuh yang lemah dan kurang bertenaga, sedangkan kelelahan psikis ditandai dengan rasa bosan, kurang semangat, dan menurunnya minat belajar. Kondisi ini dapat menghambat konsentrasi dan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan waktu belajar dan istirahat yang seimbang sangat penting untuk menjaga kondisi fisik dan mental siswa agar tetap optimal.

Faktor Eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Politon et al., 2021). Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang berperan dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

1) Faktor Keluarga

Memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dukungan orang tua, meliputi bimbingan belajar, perhatian, dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai, dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa (Madani et al., 2022). Sebaliknya, keterbatasan dukungan keluarga dapat menjadi penghambat tercapainya hasil belajar yang optimal.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah meliputi kualitas guru, metode pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Guru yang profesional dan kompeten dalam mengajar dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa (Permatasari & Sobandi, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

3) Faktor Masyarakat dan Lingkungan

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi hasil belajar siswa (Friskilia & Winata, 2018). Lingkungan yang kondusif dapat

mendukung proses belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat perkembangan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sosial yang positif sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar.

4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan materi secara intelektual, tetapi juga pemahaman akan nilai-nilai iman Kristen yang dapat diinternalisasi oleh siswa. Menurut Homrighausen dan Enklaar (2015), tujuan PAK adalah membimbing peserta didik agar memahami dan menghayati kasih Allah sebagaimana dinyatakan dalam Yesus Kristus, sehingga dengan iman dan penyerahan diri kepada-Nya, mereka dapat hidup sesuai kehendak-Nya. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar dalam PAK perlu memperhatikan sejauh mana siswa mampu memahami konsep-konsep iman Kristen secara mendalam, yang salah satunya dapat dilihat melalui aspek kognitif.

Aspek kognitif menjadi salah satu domain utama dalam pengukuran hasil belajar. Benjamin S. Bloom, sebagaimana dikutip oleh Sudjana (2017), mengklasifikasikan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan yang bersifat hierarkis, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Klasifikasi ini kemudian direvisi oleh Anderson dan

Krathwohl (2001) menjadi mengingat (remember), memahami (understand), mengaplikasikan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan mencipta (create). Dalam pembelajaran PAK, keenam tingkatan ini dapat digunakan sebagai kerangka acuan untuk menyusun indikator hasil belajar yang terukur dan sistematis.

Pada tingkatan mengingat dan memahami, indikator hasil belajar PAK dalam aspek kognitif mencakup kemampuan siswa untuk menyebutkan, menjelaskan, dan menguraikan fakta-fakta serta konsep-konsep dasar keimanan Kristen. Misalnya, siswa diharapkan mampu menyebutkan kisah-kisah dalam Alkitab, menjelaskan makna sakramen, atau menguraikan ajaran Yesus tentang kasih. Sidjabat (2019) menegaskan bahwa pembelajaran PAK semestinya membantu peserta didik membangun pengetahuan fundamental mengenai isi Alkitab dan doktrin-doktrin Kristen sebagai landasan bagi pemahaman iman yang lebih mendalam. Kemampuan kognitif pada level ini menjadi prasyarat penting sebelum siswa dapat mencapai tingkatan berpikir yang lebih tinggi.

Pada tingkatan mengaplikasikan dan menganalisis, indikator hasil belajar PAK bergerak ke arah kemampuan siswa untuk menghubungkan pengetahuan keagamaan dengan konteks kehidupan nyata. Siswa tidak sekadar menghafal ayat-ayat Alkitab, tetapi mampu mengaitkan ajaran tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari. Menurut Nuhamara (2018), PAK yang efektif semestinya mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyikapi persoalan-persoalan moral dan sosial berdasarkan

perspektif iman Kristen. Sebagai contoh, siswa mampu menganalisis bagaimana nilai-nilai kasih dan pengampunan dalam ajaran Kristus dapat diterapkan dalam menyelesaikan konflik di lingkungan sekolah atau keluarga. Indikator pada level ini menunjukkan bahwa proses belajar telah melampaui sekadar hafalan dan bergerak menuju pemahaman yang lebih bermakna.

Pada tingkatan mengevaluasi dan mencipta, indikator hasil belajar PAK mencerminkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Siswa diharapkan mampu memberikan penilaian terhadap suatu persoalan berdasarkan prinsip-prinsip iman Kristen serta mampu merumuskan gagasan atau solusi baru. Menurut Kristanto (2020), pembelajaran PAK di era modern harus sanggup mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sehingga mereka dapat berperan sebagai agen perubahan di tengah masyarakat. Misalnya, siswa dapat mengevaluasi fenomena sosial tertentu dari sudut pandang etika Kristen atau merancang sebuah proyek pelayanan sosial sebagai wujud penerapan nilai-nilai kekristenan. Indikator pada level ini menjadi puncak dari pencapaian kognitif dalam pembelajaran PAK.

Dalam kaitannya dengan penggunaan media video berbasis Canva, aspek kognitif hasil belajar PAK dapat dioptimalkan melalui penyajian materi yang lebih visual dan menarik. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa secara signifikan. Media

video berbasis Canva memungkinkan guru PAK untuk menyajikan narasi Alkitab, ilustrasi konsep teologis, dan contoh penerapan nilai-nilai Kristen dalam format yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada berbagai tingkatan kognitif, mulai dari mengingat hingga mencipta, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Pengukuran hasil belajar kognitif dalam PAK umumnya dilakukan melalui tes tertulis yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Purwanto (2016) menegaskan bahwa instrumen penilaian kognitif perlu disusun dengan memperhatikan tingkatan taksonomi agar dapat mengukur kemampuan berpikir siswa secara komprehensif, dari tingkat paling dasar hingga tingkat tertinggi. Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar kognitif PAK diukur melalui tes yang mencakup berbagai tingkatan taksonomi Bloom yang telah direvisi, sehingga dapat memberikan gambaran utuh mengenai pengaruh penggunaan media video berbasis Canva terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai.

5. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan ambang nilai terendah yang wajib dicapai peserta didik sebagai syarat dinyatakan tuntas dalam suatu mata pelajaran. KKM berfungsi sebagai acuan penilaian untuk mengetahui sejauh mana pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Siswa dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai atau melebihi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Sebaliknya, siswa yang belum mencapai KKM perlu mendapatkan perhatian dan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai ketuntasan belajar (Rosdiana, 2016).

Penetapan KKM mempertimbangkan beberapa aspek utama, di antaranya tingkat kompleksitas materi, daya dukung yang dimiliki sekolah, serta kemampuan rata-rata awal yang dimiliki siswa (Madani et al., 2022). Dengan demikian, KKM difungsikan sebagai standar objektif penilaian keberhasilan belajar yang berlandaskan standar kompetensi yang telah ditetapkan, bukan berdasarkan perbandingan relatif antar peserta didik (Rusdiana et al., 2016).

Dalam praktiknya, KKM yang ditetapkan setiap sekolah berbeda sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kondisi sekolah. KKM bersifat kontekstual dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan siswa.

Ketuntasan belajar klasikal merupakan indikator keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Suatu pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal apabila sebagian besar peserta didik mampu melampaui KKM yang telah ditetapkan, yang umumnya mengacu pada ambang ketuntasan klasikal minimal sebesar 75%–80% dari keseluruhan jumlah siswa dalam satu kelas. Siswa yang belum mencapai KKM perlu mendapatkan perbaikan melalui remedial dan evaluasi pembelajaran.

Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rusdiana et

al., 2016). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video pembelajaran berbasis Canva, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, pencapaian KKM juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kualitas pembelajaran, fasilitas sekolah, motivasi belajar peserta didik, serta kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif (Madani et al., 2022). Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, diharapkan peserta didik dapat mencapai KKM secara optimal

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik, minat, motivasi, dan kemampuan siswa, serta faktor eksternal, seperti kualitas pembelajaran, media, sarana prasarana, dan lingkungan belajar. Indikator hasil belajar dapat dilihat dari pencapaian peserta didik pada ketiga ranah tersebut melalui proses penilaian. Selain itu, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berfungsi sebagai standar acuan untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, baik secara individual maupun klasikal, serta sebagai dasar evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

6. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

a) Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan salah satu

komponen mata pelajaran dalam sistem pendidikan nasional yang secara wajib diselenggarakan bagi peserta didik sesuai agama yang dianutnya. Dalam konteks persekolahan, pendidikan agama dipahami sebagai proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keagamaan melalui kegiatan pembelajaran yang terencana, baik di dalam maupun di luar kelas (Rakhmat & Hidayat, 2022).

Secara lebih spesifik, Pendidikan Agama Kristen merupakan proses pendidikan yang diarahkan untuk menanamkan iman Kristen serta nilai-nilai Kristiani kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terorganisir. Tujuan utamanya adalah membentuk peserta didik yang memiliki keimanan yang kokoh, karakter yang baik, dan perilaku yang mencerminkan ajaran Kristen. Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik.

Pendidikan Agama Kristen memiliki peran yang sangat strategis dalam pembentukan karakter dan identitas peserta didik. Pendidikan agama perlu ditanamkan sejak usia dini karena berperan fundamental dalam membentuk kepribadian serta tatanan nilai kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Kristen tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembinaan iman dan karakter.

Selain itu, Pendidikan Agama Kristen memiliki kedudukan yang setara dengan pendidikan agama lainnya dalam sistem pendidikan

nasional dan pelaksanaannya dijamin oleh peraturan pendidikan yang berlaku (Rakhmat & Hidayat, 2022). Dalam kurikulum, Pendidikan Agama Kristen termasuk dalam kelompok mata pelajaran wajib yang diberikan sesuai dengan ajaran agama masing-masing siswa, sehingga materi pembelajarannya disesuaikan dengan nilai dan ajaran Kristen.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen dapat disimpulkan sebagai proses pendidikan yang bertujuan menanamkan iman, nilai, dan karakter Kristen kepada siswa melalui pembelajaran yang terencana, serta berperan dalam membentuk kepribadian dan kehidupan beriman siswa.

b) Tujuan Pendidikan Agama Kristen

Tujuan Pendidikan Agama Kristen merupakan dasar yang menentukan arah pembelajaran PAK. Secara umum, tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah membentuk peserta didik yang beriman teguh, berakhlak mulia, serta mampu menjalani kehidupan yang selaras dengan nilai-nilai Kristiani (Rakhmat & Hidayat, 2022). Tujuan tersebut bersesuaian dengan cita-cita pendidikan nasional yang mengutamakan pengembangan segenap potensi peserta didik agar tumbuh sebagai pribadi yang beriman, berkarakter kuat, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

1) Tujuan Pembentukan Iman dan Karakter. Salah satu tujuan pokok Pendidikan Agama Kristen adalah membentuk dan mengembangkan iman serta karakter peserta didik. Tujuan tersebut diwujudkan melalui

internalisasi nilai-nilai Kristiani seperti kasih, kejujuran, kerendahan hati, dan tanggung jawab. Dalam hal ini, PAK tidak semata-mata menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Agama Kristen juga menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari.

2) Tujuan Pengembangan Sikap Toleransi. Pendidikan Agama Kristen juga bertujuan mengembangkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan. Dalam masyarakat yang majemuk, siswa perlu memiliki sikap saling menghormati dan mampu hidup berdampingan dengan orang lain yang berbeda keyakinan. Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen bertujuan membentuk siswa yang memiliki iman yang kuat, karakter yang baik, serta mampu hidup secara harmonis dalam kehidupan masyarakat yang beragam.

3) Tujuan Pengembangan Potensi siswa secara Holistik. Pendidikan Agama Kristen bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran tidak hanya menekankan pengetahuan tentang ajaran Kristen, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan hidup sesuai nilai-nilai Kristiani. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Agama Kristen juga diarahkan untuk membentuk sikap spiritual dan

sosial peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan budaya keagamaan di sekolah. Budaya ini tercermin dalam perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

5) Tujuan Transformatif. Pendidikan Agama Kristen juga memiliki tujuan transformatif, yaitu membentuk siswa menjadi pribadi yang lebih baik melalui refleksi dan penerapan nilai-nilai iman Kristen. Proses ini mendorong siswa untuk menghayati dan menerapkan nilai Kristiani dalam sikap dan perilaku. Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam mengubah sikap, pola pikir, dan perilaku siswa sesuai dengan ajaran Kristiani.

c) Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain, terutama dalam orientasi, pendekatan, dan tujuan pembelajarannya.

1) Berorientasi pada Nilai-Nilai Kristiani dan Transmisi Iman

Pembelajaran PAK tidak sekadar mentransfer pengetahuan kognitif, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai keimanan dan moralitas yang bersumber dari Kitab Suci (Terasa, 2025)

2) Holistik & Terpadu

Pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan spiritual siswa sehingga pembentukan karakter menjadi bagian integral dari proses belajar.

3) Kontekstual dan Dapat Diterapkan dalam Kehidupan Sehari-hari

Materi dan pendekatan pembelajaran dirancang agar relevan dengan pengalaman kehidupan siswa serta kebutuhan nyata di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

4) Mengacu pada Alkitab sebagai Sumber Utama

Ajaran dan kegiatan pembelajaran PAK merujuk pada Alkitab sebagai dasar nilai dan pedoman hidup.

5) Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Kristiani

Para siswa didorong tidak hanya untuk memahami ajaran agama tetapi juga menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kasih, tanggung jawab, integritas, dan pelayanan dalam kehidupan sehari-hari. (Terasa, 2025)

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen memiliki karakteristik yang menekankan pengembangan nilai-nilai Kristiani, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran ini bersifat holistik dan kontekstual, sehingga materi dan metode yang digunakan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, PAK mendorong keterlibatan aktif melalui pendekatan partisipatif dan interaktif, mengacu pada Alkitab sebagai sumber utama, serta

menumbuhkan sikap dan perilaku Kristiani. Dengan demikian, PAK tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan spiritual peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu pertama yang relevan adalah kajian oleh Hilmiyati et al. (2024) yang mengembangkan video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SD/MI dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan sangat tinggi, karena keduanya mengkaji dua variabel pokok yang sama, yaitu media video berbasis Canva dan capaian hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian tersebut menghasilkan produk media video animasi berbasis Canva yang memperoleh skor validasi keseluruhan sebesar 93,74% dalam kategori "sangat layak." Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan sebesar 38,48, yang membuktikan bahwa media video berbasis Canva memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa mencapai nilai N-gain sebesar 0,8 dengan kategori "tinggi." Persamaan penelitian Hilmiyati et al. dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media video berbasis Canva sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti SD/MI pada penelitian Hilmiyati et al. dan SMP pada penelitian ini serta

mata pelajaran yang menjadi fokus, yakni IPA dibandingkan dengan Pendidikan Agama Kristen. Jenis penelitian juga berbeda, di mana Hilmiyati et al. menggunakan penelitian pengembangan (R&D), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar.

2. Penelitian terdahulu kedua yang relevan adalah kajian Paramitha et al. (2023) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis Canva terhadap perolehan hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 86,4% dari ahli media dan 89,8% dari ahli materi, keduanya dalam kategori sangat valid. Dari segi efektivitas, 14 dari 16 siswa (87,5%) berhasil memenuhi standar nilai KKM sekolah sebesar 67 pada post-test, sehingga media tersebut dianggap sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Persamaan penelitian Paramitha et al. dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai basis pembuatan media pembelajaran dan pengukuran hasil belajar siswa melalui post-test. Perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan multimedia interaktif pada penelitian Paramitha et al. dan media video pada penelitian ini serta pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti.

3. Penelitian terdahulu ketiga yang relevan adalah kajian Larosa et al. (2024)

yang mengkaji pengembangan video pembelajaran berbasis model Problem-Based Learning (PBL) sebagai upaya peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas V. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus pengkajian yang secara langsung meneliti dampak media video terhadap hasil belajar, dengan menggunakan instrumen pengukuran serupa berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88% siswa berhasil menyelesaikan post-test dengan tuntas, dengan nilai gain score sebesar 0,615 yang memenuhi kriteria efektivitas sedang, serta peningkatan hasil belajar sebesar 84% pada uji coba lapangan. Persamaan penelitian Larosa et al. dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media video sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat, serta penggunaan desain pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media. Perbedaannya terletak pada jenis video yang digunakan video berbasis PBL pada penelitian Larosa et al. dan video berbasis Canva pada penelitian ini serta pada jenjang pendidikan (SD vs. SMP) dan mata pelajaran yang dikaji.

Ketiga penelitian di atas memberikan landasan empiris yang kuat bagi penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa baik media video maupun media berbasis Canva secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan kedua variabel tersebut — media video berbasis Canva — dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada jenjang SMP,

yang belum banyak diteliti sebelumnya.

Tabel 2.1 Research Gap Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Metode	Fokus Penelitian	Research Gap
1	Hilmiyati et al. (2024)	Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD/MI pada Pembelajaran IPA	R&D (ADDIE)	Pengembangan video animasi Canva untuk berpikir kritis siswa SD pada IPA	Terbatas pada jenjang SD dan IPA; pendekatan R&D, belum menguji pengaruh eksperimental di SMP dan PAK
2	Paramitha et al. (2023)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Sistem Pernapasan	R&D	Pengembangan multimedia interaktif Canva; efektivitas diukur melalui post-test	Media berupa multimedia interaktif bukan video; belum diterapkan pada PAK jenjang SMP dengan desain eksperimen
3	Larosa et al. (2024)	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PBL untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas V	R&D	Video berbasis PBL untuk hasil belajar dan kreativitas siswa SD (Kelas V)	Video tidak berbasis Canva; terbatas pada jenjang SD; tidak menguji pengaruh pada PAK dengan quasi-eksperimen
4	Penelitian ini (Linta, 2026)	Pengaruh Media Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran PAK terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai	Kuantitatif Quasi-Eksperimen	Pengaruh media video Canva terhadap hasil belajar PAK siswa SMP menggunakan desain eksperimen (pre-test & post-test)	Mengisi gap: video Canva + PAK + jenjang SMP + desain eksperimental; belum diteliti sebelumnya

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel research gap di atas, dapat diidentifikasi bahwa penelitian-penelitian terdahulu masih menyisakan celah yang belum dieksplorasi secara mendalam, khususnya mengenai pengaruh penggunaan media video berbasis Canva dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada jenjang Sekolah Menengah Pertama dengan pendekatan eksperimental. Penelitian-penelitian sebelumnya dominan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan terfokus pada jenjang SD serta mata pelajaran sains seperti IPA. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara empiris pengaruh media video berbasis Canva

terhadap hasil belajar siswa PAK kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai menggunakan desain quasi-eksperimen yang belum banyak diteliti sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator krusial dalam mengukur keberhasilan penyelenggaraan proses pembelajaran. Namun dalam realitasnya, capaian belajar siswa seringkali masih belum mencapai level yang optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dan didominasi oleh pendekatan konvensional, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan belum mampu secara efektif meningkatkan atensi serta pemahaman siswa. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya turut mempengaruhi capaian hasil belajar yang diperoleh.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik perhatian siswa menjadi sangat penting. Media pembelajaran inovatif dapat membantu menyajikan materi secara lebih jelas, komunikatif, dan mudah dicerna, sehingga siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran.

Media video berbasis Canva hadir sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, meliputi teks, gambar, animasi, dan audio, dalam satu tampilan yang kohesif

dan menarik. Penyajian materi pembelajaran melalui format video membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan atensi, serta mempermudah proses retensi dan pengingatan materi. Dengan terdorongnya perhatian, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa, penggunaan media video berbasis Canva diduga mampu berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan kerangka logis tersebut, dapat dirumuskan dugaan bahwa penggunaan media video berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara atau jawaban tentatif atas rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diverifikasi melalui serangkaian pengujian empiris. Berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. **Hipotesis Pertama (Pengaruh)**

   Ha_1 (Hipotesis Alternatif):

   Terdapat pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

   $H0_1$ (Hipotesis Nol):

   Tidak terdapat pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

2. **Hipotesis Kedua (Perbandingan)**

   Ha_2 (Hipotesis Alternatif):

   Hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

   $H0_2$ (Hipotesis Nol):

   Hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis Canva tidak lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

BAB III

METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, menerapkan instrumen yang terstandarisasi dalam pengumpulan data, serta memanfaatkan analisis statistik dalam pengolahan data guna menguji hipotesis yang telah diformulasikan.

Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu menguji hipotesis mengenai pengaruh variabel bebas (media video berbasis Canva) terhadap variabel terikat (hasil belajar PAK) melalui analisis statistik inferensial. Data penelitian yang terkumpul berupa angka-angka hasil tes yang selanjutnya diolah menggunakan teknik statistik guna menentukan ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut (Sugiyono, 2019).

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian eksperimen dengan rancangan Quasi Experimental Design tipe *Nonequivalent Control Group Design.* Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa *quasi experimental design* merupakan bentuk pengembangan dari *true experimental design* yang dalam praktiknya tidak memungkinkan peneliti untuk mengendalikan seluruh

variabel yang berpotensi memengaruhi validitas penelitian.

Desain Nonequivalent Control Group Design dipilih mengingat penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen : O_1 X O_2

Kelompok Kontrol : O_3 O_4

Keterangan:

O_1 = Pretest kelompok eksperimen (sebelum perlakuan)

O_2 = Posttest kelompok eksperimen (setelah perlakuan)

O_3 = Pretest kelompok kontrol

O_4 = Posttest kelompok kontrol

X = Treatment/perlakuan menggunakan media video berbasis Canva

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mantangai yang beralamat di Desa Tarantang, Kecamatan Mantangai, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah.

Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah:

1. Sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk implementasi media pembelajaran digital seperti LCD proyektor, komputer, dan akses internet;
2. Terdapat permasalahan hasil belajar PAK yang perlu ditingkatkan, dimana nilai rata-rata kelas masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM);

3. Kesediaan dan dukungan dari pihak sekolah untuk menjadi lokasi penelitian;
4. Aksesibilitas lokasi yang memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

D. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Tahap Penelitian	Tahun 2026											
		Maret				April				Mei			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Observasi Awal	■	■										
2.	Merancang Instrumen		■	■	■								
3.	Uji Validitas dan Reliabilitas instrumen					■	■						
4.	Pretest							■					
5.	Pelaksanaan Eksperimen							■	■	■			
6	Postest									■			
7.	Analisis data									■	■		
8.	Pembuatan Laporan											■	■

Berdasarkan tabel waktu penelitian (Tahun 2026), kegiatan penelitian direncanakan berlangsung selama tiga bulan, yaitu Maret hingga Mei 2026. Tahap pertama, yaitu observasi awal, dilaksanakan pada minggu I-II bulan Maret. Selanjutnya, perancangan instrumen dilakukan pada minggu II-III bulan Maret. Setelah instrumen selesai disusun, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pada minggu IV Maret hingga minggu I April. Tahap berikutnya adalah pretest yang dilaksanakan pada minggu II April. Kemudian, pelaksanaan eksperimen dilakukan pada minggu II-III April. Setelah perlakuan

diberikan, kegiatan dilanjutkan dengan posttest pada minggu IV April. Memasuki bulan Mei, dilakukan analisis data pada minggu I-II Mei. Tahap terakhir yaitu pembuatan laporan penelitian dilaksanakan pada minggu III-IV Mei.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2019) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang meliputi seluruh objek atau subjek penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari, dan selanjutnya dijadikan landasan dalam penarikan kesimpulan. Dengan kata lain, populasi merujuk pada seluruh subjek atau unit penelitian yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang serupa dan menjadi target dari penelitian yang dilakukan.

Arikunto (2013) turut mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek penelitian yang ada. Lebih jauh, Arikunto menjelaskan bahwa apabila seorang peneliti bermaksud mengkaji seluruh elemen dalam wilayah penelitiannya, maka penelitian tersebut disebut sebagai penelitian populasi. Populasi dalam penelitian tidak hanya berkenaan dengan orang atau individu, tetapi juga dapat berupa objek atau benda-benda alam yang lain, serta dapat berupa data atau nilai dari individu atau objek tertentu.

Populasi penelitian memiliki beberapa karakteristik penting yang harus dipahami oleh peneliti:

a. Populasi bukan semata-mata merujuk pada jumlah objek atau subjek

yang dikaji, melainkan mencakup keseluruhan karakteristik atau sifat yang melekat pada subjek atau objek tersebut.

b. Populasi harus didefinisikan dengan jelas dan spesifik, termasuk batasan tempat, waktu, dan karakteristik subjek yang diteliti.
c. Populasi dapat bersifat terbatas (finite) atau tidak terbatas (infinite), tergantung pada kemungkinan untuk menghitung atau mengidentifikasi setiap anggotanya.
d. Populasi target (target population) adalah populasi yang menjadi sasaran akhir penerapan hasil penelitian, sedangkan populasi terjangkau (accessible population) adalah populasi yang dapat dijangkau oleh peneliti.

Berdasarkan pengertian di atas, populasi dalam penelitian ini didefinisikan secara spesifik sebagai berikut:

a. Subjek: Seluruh siswa SMP Negeri 2 Mantangai (Kelas VII, Kelas VIII, dan Kelas IX) tahun ajaran 2025/2026
b. Jumlah populasi: 80 siswa (seluruh siswa dari semua kelas yang ada di SMP Negeri 2 Mantangai)
c. Komposisi: Terbagi dalam tiga tingkatan kelas, yaitu Kelas VII, Kelas VIII (dua kelas paralel: VIII-A dan VIII-B), dan Kelas IX
d. Rentang usia: Siswa berusia 13-15 tahun
e. Lokasi: Desa Tarantang, Kecamatan Mantangai, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah
f. Status: Siswa aktif yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama

Kristen (PAK) pada semester genap tahun ajaran 2026

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa yang terdaftar dan aktif di SMP Negeri 2 Mantangai pada tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 80 siswa dan tersebar di tiga jenjang kelas (Kelas VII, VIII, dan IX). Meskipun populasi mencakup seluruh kelas, penelitian ini mengambil sampel secara purposif pada kelas VIII yang dipandang paling relevan dengan tujuan penelitian, karena pada kelas tersebut pembelajaran PAK dilaksanakan oleh guru yang memenuhi kriteria penelitian dan memiliki dua kelas paralel yang dapat dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol. Kedua kelas sampel memiliki karakteristik yang relatif setara dari aspek kemampuan akademik berdasarkan rata-rata nilai rapor semester sebelumnya.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari seluruh anggota populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian. Syarat utama pengambilan sampel adalah bahwa sampel tersebut harus benar-benar bersifat representatif, yakni mampu mencerminkan karakteristik populasi secara proporsional. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yakni teknik pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan dan kriteria tertentu yang dinilai mampu memberikan informasi atau data secara optimal.

3. Komposisi Sampel:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelompok Eksperimen	VIII-A	18 siswa
2	Kelompok Kontrol	VIII-B	12 siswa
TOTAL SAMPEL			**30 siswa**

4. Pertimbangan Pemilihan Sampel:

1. Kesetaraan kemampuan awal siswa pada kedua kelas berdasarkan data nilai rapor semester sebelumnya, dimana rata-rata nilai PAK kelas VIII-A adalah 78,5 dan kelas VIII-B adalah 77,8.
2. Kesediaan guru mata pelajaran PAK untuk berkolaborasi dalam penelitian dan memberikan akses penuh terhadap proses pembelajaran di kedua kelas.
3. Jadwal pembelajaran PAK yang memungkinkan untuk dilakukan penelitian eksperimen tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran mata pelajaran lain.
4. Ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai di kedua kelas untuk implementasi media video berbasis Canva, termasuk LCD proyektor, sound system, dan akses internet.

5. Kondisi fisik kelas yang relatif sama dalam hal ukuran ruangan, pencahayaan, dan ventilasi yang dapat mempengaruhi kenyamanan belajar siswa.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar PAK yang disajikan dalam bentuk tes tertulis. Arikunto (2013) mendefinisikan tes sebagai suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang sesuatu dengan mengikuti prosedur dan aturan yang telah ditetapkan secara baku.

Tes yang digunakan adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan karakteristik:

a. Jumlah soal: 30 butir soal
b. Bentuk: Pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban
c. Materi: Materi PAK kelas VIII semester genap
d. Ranah kognitif: C1 (mengingat) hingga C4 (menganalisis)
e. Sistem penilaian: Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0

Instrumen tes ini akan melalui proses uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

a. Uji Validitas

Sebelum instrumen tes digunakan secara resmi sebagai alat

pengumpulan data dalam penelitian, terlebih dahulu seluruh butir soal perlu melalui tahap pengujian validitas untuk memastikan kelayakannya. Setiap item pertanyaan harus diuji cobakan pada responden terlebih dahulu sebelum diimplementasikan. Dalam proses penentuan tingkat validitas setiap butir soal, digunakan teknik korelasi produk *moment Pearson* dengan mengkorelasikan skor yang didapat peserta didik pada satu butir pertanyaan dengan skor total yang didapat. Membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk $\alpha = 0{,}05$ Kaidah keputusan. Dasar pengambilan uji validitas *Pearson's*:

1) Membandingkan nilai r_{hitung} *dengan* r_{tabel}

a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid; sebaliknya
b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

2) Melihat nilai Signifikansi (Sig.)
   a) Jika nilai Signifikansi > 0.05 = tidak valid
   b) Jika nilai Signifikansi < 0.05 = valid

Guna mengetahui apakah setiap butir soal yang digunakan memenuhi syarat validitas, nilai r_{xy} yang diperoleh atau r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} product moment pada taraf signifikansi 5%. Dengan ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pertanyaan dikatakan valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid, sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas juga dilaksanakan dengan

memanfaatkan aplikasi SPSS Versi 27 sebagai perangkat bantu perhitungan statistik.

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen penelitian dikategorikan reliabel apabila hasil pengukurannya menunjukkan keajegan dan konsistensi yang terjaga dari satu waktu ke waktu lainnya. Arikunto (2009:76) menegaskan bahwa reliabilitas berkaitan erat dengan tingkat kepercayaan yang dapat diletakkan pada sebuah instrumen pengukuran. Sebuah alat tes dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang memadai jika mampu menghasilkan skor yang stabil dan dapat direplikasi pada setiap kali pengukuran dilakukan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan formula Cronbach's Alpha sebagai metode utama. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien Cronbach's Alpha yang diperoleh melebihi ambang 0,60 ($\alpha > 0,60$), sedangkan instrumen dengan nilai Cronbach's Alpha di bawah 0,60 dinyatakan tidak memenuhi syarat reliabilitas. Seluruh proses pengujian reliabilitas ini dilaksanakan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS Versi 27.

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan (Anderson, 2015). Dalam penelitian ini, instrumen tes mencakup empat tingkatan kognitif pertama (C1-C4):

6. Instrumen Pengukuran Hasil Belajar:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek Instrumen	Keterangan
Jenis Tes	Tes tertulis objektif (pilihan ganda)
Jumlah Soal	30 butir soal
Pilihan Jawaban	4 (empat) pilihan (A, B, C, D)
Materi	Materi PAK kelas VIII semester genap
Distribusi Tingkat Kognitif	C1 (Mengingat): 8 soal (26,7%) C2 (Memahami): 10 soal (33,3%) C3 (Menerapkan): 7 soal (23,3%) C4 (Menganalisis): 5 soal (16,7%)
Sistem Penilaian	Jawaban benar: Skor 1 Jawaban salah: Skor 0 Skor maksimal: 30 Nilai = (Skor perolehan / 30) × 100
Validitas dan Reliabilitas	Instrumen akan diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Pretest (Tes Awal)

Pretest diberikan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, sebelum pemberian perlakuan apapun. Tujuan pelaksanaan pretest adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sekaligus memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara sebelum penelitian dimulai.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam tiga kali pertemuan untuk kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol. Topik atau materi pada setiap pertemuan akan ditentukan melalui koordinasi dengan guru pamong yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama

Kristen.

3. Posttest (Tes Akhir)

Posttest dilaksanakan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan kepada kedua kelompok. Kelompok eksperimen menjalani pembelajaran dengan memanfaatkan media video berbasis Canva, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Posttest bertujuan mengukur capaian hasil belajar siswa setelah masing-masing kelompok menyelesaikan perlakuan yang ditetapkan.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan statistik dengan dukungan program aplikasi SPSS. Menurut Priyatno (2018), SPSS adalah perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk keperluan analisis data, yang mencakup beragam perhitungan statistik baik yang bersifat parametrik maupun non-parametrik. Rangkaian tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimanfaatkan untuk menguraikan gambaran umum dari data hasil penelitian melalui penghitungan ukuran pemusatan data (rerata/mean, median, modus), ukuran variabilitas data (standar deviasi), serta nilai batas (minimum dan maksimum) dari perolehan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok yang diteliti.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji

prasyarat analisis yang meliputi:

a. Uji Normalitas

   Uji normalitas dijalankan dengan tujuan untuk memeriksa apakah sebaran distribusi data hasil

b. penelitian mengikuti pola distribusi normal ataukah tidak. Ghozali (2018) menyarankan penerapan uji Kolmogorov-Smirnov sebagai alat pengujian normalitas, dengan ketentuan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya melebihi batas 0,05.

c. Uji Homogenitas

   Uji homogenitas dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan apakah varians data pada kedua kelompok yang dibandingkan bersifat setara (homogen) atau tidak. Ghozali (2018) menyarankan penggunaan Levene's Test sebagai instrumen pengujian homogenitas, dengan patokan bahwa varians dinyatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

H. Uji Hipotesis

Setelah seluruh tahapan uji prasyarat diselesaikan dan hasilnya terpenuhi, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji hipotesis menggunakan metode Independent Sample t-Test guna membuktikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Santoso, Independent Sample t-Test merupakan prosedur statistik yang dirancang untuk membandingkan nilai rata-rata antara dua kelompok data yang bersifat independen satu sama lain. Kriteria pengambilan

keputusan statistik yang digunakan adalah:

1. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang nyata dan signifikan dari pemanfaatan media video berbasis Canva terhadap perolehan hasil belajar PAK siswa.
2. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ditemukan pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media video berbasis Canva terhadap perolehan hasil belajar PAK siswa.

Di samping itu, untuk mengukur seberapa besar kontribusi media video berbasis Canva terhadap hasil belajar PAK, akan dilakukan pula perhitungan ukuran efek (effect size) menggunakan formula Cohen's d. Interpretasi terhadap nilai effect size mengacu pada kategorisasi Cohen sebagai berikut: kecil (d = 0,2), sedang (d = 0,5), dan besar (d = 0,8) (Santoso, 2017).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mantangai yang beralamat di Desa Tarantang, Kecamatan Mantangai, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang menyelenggarakan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai bagian dari kurikulum wajib sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. SMP Negeri 2 Mantangai berada di lingkungan masyarakat yang mayoritas beragama Kristen, sehingga pembelajaran PAK memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan sosial dan budaya peserta didiknya.

Sekolah ini telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, antara lain LCD proyektor, perangkat komputer, sound system, serta akses jaringan internet yang memadai. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi penelitian, mengingat penelitian ini mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video yang memerlukan dukungan perangkat audiovisual. Selain itu, kondisi fisik ruang kelas yang relatif nyaman dari aspek pencahayaan, ventilasi, dan ukuran ruangan turut mendukung kelancaran proses pengumpulan data penelitian.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII yang terbagi dalam dua rombongan belajar paralel, yaitu kelas VIII A dengan jumlah 18 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B dengan jumlah 12 siswa sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan data nilai rapor semester sebelumnya, kedua kelas memiliki kemampuan akademik yang relatif setara, dengan rata-rata nilai PAK kelas VIII A sebesar 78,5 dan kelas VIII B sebesar 77,8. Penetapan kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol dilakukan berdasarkan teknik **purposive sampling** dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal, kesediaan guru PAK untuk berkolaborasi, serta kesesuaian jadwal pembelajaran.

B. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui pemberian tes tertulis dalam dua tahap, yaitu pretes (tes awal sebelum perlakuan) dan postes (tes akhir setelah perlakuan). Instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, D), mencakup ranah kognitif C1 (mengingat) hingga C4 (menganalisis) berdasarkan revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Materi yang diujikan adalah "Membangun Kehidupan Doa yang Benar" pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII semester genap. Penilaian dilakukan dengan ketentuan setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0, sehingga nilai maksimal yang dapat diperoleh adalah 100 dan nilai minimum adalah 0. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PAK adalah 75.

Kelompok eksperimen (kelas VIII A) mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video berbasis Canva selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelompok kontrol (kelas VIII B) menjalani pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab pada materi yang sama. Pengumpulan data dilaksanakan pada April hingga Mei 2026 sesuai jadwal penelitian yang telah direncanakan.

1. Data Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen (Kelas VIII A)

Berikut ini disajikan data nilai pretes dan postes seluruh siswa kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen beserta keterangan ketuntasan terhadap KKM.

Tabel 4.1 Data Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen (VIII A)

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes	Gain Score	Ket. Pretes	Ket. Postes
1	Mariam	82	100	18	Tuntas	Tuntas
2	Melan	65	100	35	Belum Tuntas	Tuntas
3	Lola Jia Iya	78	100	22	Tuntas	Tuntas
4	De Tua	60	62	2	Belum Tuntas	Belum Tuntas
5	Romi	85	100	15	Tuntas	Tuntas

6	Dea	80	100	20	Tuntas	Tuntas
7	Kereis Tiana Wati	90	100	10	Tuntas	Tuntas
8	Maya	55	58	3	Belum Tuntas	Belum Tuntas
9	Wahyu	83	100	17	Tuntas	Tuntas
10	Samuel Rizal	76	100	24	Tuntas	Tuntas
11	Kristian	88	100	12	Tuntas	Tuntas
12	Cristiano Irliando	75	100	25	Tuntas	Tuntas
13	Rava	62	100	38	Belum Tuntas	Tuntas
14	Dwi	83	100	17	Tuntas	Tuntas
15	Agustin Tedy	77	100	23	Tuntas	Tuntas
16	Alisia	92	100	8	Tuntas	Tuntas
17	Aditya Satrio	58	65	7	Belum Tuntas	Belum Tuntas
18	Andre	79	100	21	Tuntas	Tuntas
[object Object]	**Rata-Rata**	**76.00**	**93.61**	**17.61**	**13/18 (72.22%)**	**15/18 (83.33%)**

Sumber: Data primer penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa pada saat pelaksanaan pretes, nilai siswa kelas VIII A bervariasi antara 55 hingga 92. Dari 18 siswa yang mengikuti pretes, sebanyak 13 siswa (72,22%) dinyatakan telah memenuhi KKM, sedangkan 5 siswa (27,78%) masih berada di bawah KKM dengan nilai masing-masing 65, 60, 55, 62, dan 58. Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 76,00. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video berbasis Canva selama tiga pertemuan, hasil postes menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 15 siswa (83,33%) berhasil mencapai nilai maksimal (100), sementara 3 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 62, 58, dan 65. Nilai rata-rata postes meningkat menjadi 93,61, sedangkan gain score rata-rata sebesar 17,61 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah pemberian perlakuan.

2. Data Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol (Kelas VIII B)

Berikut ini disajikan data nilai pretes dan postes seluruh siswa kelas VIII B sebagai kelompok kontrol beserta keterangan ketuntasan terhadap KKM.

Tabel 4.2 Data Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol (VIII B)

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes	Gain Score	Ket. Pretes	Ket. Postes
1	Neila	62	100	38	Belum Tuntas	Tuntas
2	Lastri	78	65	-13	Tuntas	Belum Tuntas
3	Eka	55	100	45	Belum Tuntas	Tuntas
4	Denis Ardiansyah	80	100	20	Tuntas	Tuntas
5	Suci	70	100	30	Belum Tuntas	Tuntas
6	Chery Oktavia	85	100	15	Tuntas	Tuntas
7	Eka Lastari	60	100	40	Belum Tuntas	Tuntas
8	Eko Ezekiel Marchiano	90	100	10	Tuntas	Tuntas
9	Putri	72	58	-14	Belum Tuntas	Belum Tuntas
10	Yuni Aurely Yelie	88	100	12	Tuntas	Tuntas
11	Marta	68	100	32	Belum Tuntas	Tuntas
12	Rotama	82	100	18	Tuntas	Tuntas
[object Object]	**Rata-Rata**	**74.17**	**93.58**	**19.42**	**6/12 (50.00%)**	**10/12 (83.33%)**

Sumber: Data primer penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa pada saat pretes, nilai siswa kelas VIII B bervariasi antara 55 hingga 90. Dari 12 siswa, sebanyak 6 siswa (50,00%) telah memenuhi KKM dan 6 siswa (50,00%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata pretes kelas kontrol adalah 74,17. Setelah menjalani pembelajaran konvensional selama tiga pertemuan, hasil postes menunjukkan bahwa 10 dari 12 siswa (83,33%) berhasil mencapai nilai 100, sementara 2 siswa memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 65 dan 58. Perlu dicatat bahwa terdapat dua siswa kelas

kontrol yang mengalami penurunan nilai dari pretes ke postes, yaitu Lastri (pretes 78, postes 65; gain = -13) dan Putri (pretes 72, postes 58; gain = -14). Hal ini perlu mendapat perhatian khusus karena menunjukkan adanya faktor individual yang mempengaruhi performa kedua siswa tersebut. Nilai rata-rata postes kelas kontrol adalah 93,58 dengan rata-rata gain score sebesar 19,42.

C. Deskripsi Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah melalui proses uji coba pada 30 responden sebelum penelitian utama dilaksanakan. Proses analisis instrumen mencakup uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Berikut disajikan ringkasan hasil analisis kualitas instrumen tersebut.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi titik biserial (**point-biserial correlation**) dengan membandingkan nilai r-hitung terhadap r-tabel pada taraf signifikansi 5% (r-tabel = 0,361 untuk N = 30, df = 28). Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh 30 butir soal dinyatakan valid, dengan nilai r-hitung berkisar antara 0,400 hingga 0,650, kesemuanya melebihi r-tabel (0,361). Dengan demikian, 100% butir soal layak digunakan sebagai instrumen pengukuran hasil belajar.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan formula Kuder-Richardson 20 (KR-20). Hasil perhitungan menghasilkan nilai koefisien KR-20 = 0,80 yang termasuk dalam kategori **sangat tinggi**. Nilai ini melampaui ambang batas reliabilitas yang ditetapkan ($\alpha > 0,60$), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur hasil belajar siswa.

3. Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Tabel 4.3 Rekapitulasi Kualitas Instrumen Penelitian

Kriteria	Kategori	Jumlah Soal	Persentase

Tingkat Kesukaran	Mudah (P > 0,70)	6	20,0%
[object Object]	Sedang (0,31 ≤ P ≤ 0,70)	24	80,0%
[object Object]	Sukar (P < 0,30)	0	0,0%
Daya Pembeda	Sangat Baik (D ≥ 0,40)	19	63,3%
[object Object]	Baik (0,30 ≤ D < 0,40)	9	30,0%
[object Object]	Cukup (0,20 ≤ D < 0,30)	2	6,7%
Validitas	Valid (r-hitung > r-tabel)	30	100,0%
Reliabilitas (KR-20)	Sangat Tinggi (0,80)	-	-

Sumber: Analisis_Validitas_Reliabilitas_TK_DP_LINTA.

Berdasarkan Tabel 4.3, distribusi tingkat kesukaran menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang (80,0%), sehingga instrumen memiliki daya diferensiasi yang baik antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Dari segi daya pembeda, sebanyak 19 soal (63,3%) termasuk kategori sangat baik dan 9 soal (30,0%) kategori baik, yang berarti instrumen mampu membedakan kelompok siswa unggul dari kelompok siswa lemah secara konsisten. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi seluruh kriteria kualitas instrumen yang dipersyaratkan dan layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar.

D. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai sebaran dan ukuran pemusatan data hasil pretes dan postes pada kedua kelompok penelitian, serta gain score sebagai indikator peningkatan hasil belajar.

1. Statistik Deskriptif Hasil Pretes dan Postes

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Hasil Pretes dan Postes Kedua Kelas

Statistik	Pretes Eksp. (VIII A)	Postes Eksp. (VIII A)	Pretes Kontrol (VIII B)	Postes Kontrol (VIII B)
N	18	18	12	12
Nilai Minimum	55	58	55	58
Nilai Maksimum	92	100	90	100
Mean (Rata-Rata)	76.00	93.61	74.17	93.58

Median	78.50	100.00	75.00	100.00
Modus	83	100	55, 60, 62, 68, 70, 72, 78, 80, 82, 85, 88, 90	100
Standar Deviasi	11.3241	14.7494	11.4640	15.0602
Tuntas KKM (n)	13	15	6	10
% Ketuntasan	72.22%	83.33%	50.00%	83.33%

Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.4, terdapat beberapa informasi penting yang dapat diinterpretasikan. Pertama, rata-rata nilai pretes kelas eksperimen (76,00) dan kelas kontrol (74,17) menunjukkan kesetaraan kemampuan awal yang relatif baik antara kedua kelompok, dengan selisih rata-rata hanya 1,83 poin. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok sebelum perlakuan cukup sebanding. Kedua, setelah perlakuan diberikan, rata-rata postes kelas eksperimen (93,61) dan kelas kontrol (93,58) sama-sama mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan pretes masing-masing kelompok. Ketiga, ketuntasan klasikal kelas eksperimen meningkat dari 72,22% (pretes) menjadi 83,33% (postes), sementara kelas kontrol meningkat dari 50,00% menjadi 83,33%. Keempat, nilai standar deviasi postes kelas eksperimen (14,75) relatif lebih kecil dibandingkan standar deviasi postes kelas kontrol (15,06), yang menunjukkan bahwa sebaran nilai postes kelas eksperimen sedikit lebih merata.

2. Data dan Statistik Deskriptif Gain Score

Gain score dihitung menggunakan formula selisih antara nilai postes dan pretes (Gain = Postes − Pretes) untuk setiap siswa, guna mengukur besaran peningkatan hasil belajar individu setelah perlakuan diberikan.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Gain Score Kedua Kelompok

Statistik	Gain Score Eksp. (VIII A)	Gain Score Kontrol (VIII B)
N	18	12
Nilai Minimum	2	-14
Nilai Maksimum	38	45

Mean (Rata-Rata)	17.61	19.42
Median	17.50	19.00
Standar Deviasi	9.8168	19.1333

Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.5, rata-rata gain score kelas eksperimen adalah 17,61 dengan standar deviasi 9,82, sedangkan rata-rata gain score kelas kontrol adalah 19,42 dengan standar deviasi 19,13. Secara deskriptif, rata-rata gain score kelas kontrol tampak sedikit lebih tinggi (19,42) dibandingkan kelas eksperimen (17,61); namun demikian, standar deviasi kelas kontrol jauh lebih besar (19,13 berbanding 9,82), yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol jauh lebih bervariasi dan tidak konsisten. Perlu dicatat bahwa dua siswa di kelas kontrol mengalami penurunan nilai (gain score negatif: -13 dan -14), yang turut mempengaruhi rata-rata gain score kelompok tersebut. Sementara itu, seluruh siswa kelas eksperimen menunjukkan gain score positif (terendah +2 dan tertinggi +38), yang mencerminkan konsistensi peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan media video berbasis Canva.

E. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan serangkaian uji prasyarat untuk menentukan pendekatan analisis statistik yang paling tepat. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang direkomendasikan untuk sampel berukuran kecil ($n < 50$). Kriteria pengambilan keputusan: apabila nilai signifikansi (p) > 0,05 maka data berdistribusi normal; apabila $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kelompok	N	Statistik W	Sig. (p)	Keterangan
Pretes	Eksperimen (VIII A)	18	0,9196	0,1271	Normal

Pretes	Kontrol (VIII B)	12	0,9571	0,7416	Normal
Postes	Eksperimen (VIII A)	18	0,4726	0,0000	Tidak Normal
Postes	Kontrol (VIII B)	12	0,4807	0,0000	Tidak Normal
Gain Score	Eksperimen (VIII A)	18	0,9654	0,7071	Normal
Gain Score	Kontrol (VIII B)	12	0,9276	0,3550	Normal

Tidak normal karena distribusi data postes sangat condong (skewed) akibat skor 100 yang sangat dominan.

Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretes kelas eksperimen (W = 0,9196, p = 0,127) dan kelas kontrol (W = 0,9571, p = 0,742) keduanya berdistribusi normal. Data gain score kelas eksperimen (W = 0,9654, p = 0,707) dan kontrol (W = 0,9276, p = 0,355) juga memenuhi asumsi normalitas. Namun demikian, data postes kelas eksperimen (W = 0,4726, p < 0,001) dan postes kelas kontrol (W = 0,4807, p < 0,001) **tidak berdistribusi normal**. Ketidaknormalan distribusi postes ini disebabkan oleh fenomena **ceiling effect**, di mana sebagian besar siswa (15 dari 18 pada kelas eksperimen dan 10 dari 12 pada kelas kontrol) mencapai nilai maksimal (100), sehingga distribusinya sangat menceng ke kiri (negatively skewed). Kondisi ini merupakan konsekuensi logis dari keberhasilan pembelajaran dan tidak mencerminkan kesalahan pengumpulan data. Oleh karena asumsi normalitas data postes tidak terpenuhi, maka untuk uji hipotesis pertama (perbandingan pretes vs. postes kelas eksperimen) digunakan uji nonparametrik **Wilcoxon Signed Rank Test** sebagai alternatif dari paired t-test.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk menguji kesetaraan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan: apabila nilai signifikansi (p) > 0,05 maka varians dinyatakan homogen; apabila p ≤ 0,05 maka varians tidak homogen.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Data	F	Sig. (p)	Keterangan
Pretes (VIII A vs VIII B)	0,158	0,694	Homogen
Postes (VIII A vs VIII B)	0,000	0,996	Homogen
Gain Score (VIII A vs VIII B)	5,184	0,031	Tidak Homogen

Tidak homogen karena varians gain score kontrol (SD=19,13) jauh lebih besar dari eksperimen (SD=9,82), dipicu dua siswa dengan gain negatif.

Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.7, varians data pretes (F = 0,158, p = 0,694) dan postes (F = 0,000, p = 0,996) antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Namun, varians gain score antara kedua kelompok tidak homogen (F = 5,184, p = 0,031). Ketidakhomogenan varians gain score disebabkan oleh adanya dua siswa kelas kontrol yang mengalami penurunan nilai (gain negatif: -13 dan -14), yang secara signifikan memperbesar standar deviasi kelas kontrol. Mengingat asumsi homogenitas varians gain score tidak terpenuhi, maka untuk uji hipotesis kedua digunakan **Welch t-test** yang tidak mensyaratkan kesamaan varians antara kedua kelompok. Pemilihan Welch t-test ini secara metodologis lebih tepat dibandingkan Independent Sample t-test konvensional karena mampu menangani kondisi ketidakhomogenan varians (Ghozali, 2018).

F. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama: Pengaruh Media Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hipotesis pertama dirumuskan sebagai berikut:

H_{o1}: Tidak terdapat pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

H_{a1}: Terdapat pengaruh media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

Karena data postes kelas eksperimen tidak berdistribusi normal ($p < 0,001$), uji hipotesis pertama dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test untuk membandingkan nilai pretes dan postes kelas eksperimen secara berpasangan. Kriteria pengambilan keputusan: apabila $p < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Tabel 4.8 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Pretes vs. Postes Kelas Eksperimen)

Pengujian	N	Nilai Statistik W	Sig. Asymp. (p)	Keputusan
Pretes → Postes (Kelas VIII A)	18	0,000	0,000	H_0 Ditolak

$\alpha = 0,05$; Uji dua arah (two-tailed)
Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test menghasilkan nilai statistik $W = 0$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < \alpha = 0,05$). Nilai $W = 0$ bermakna bahwa tidak ada satu pun pasangan data yang menunjukkan postes lebih rendah dari pretes secara statistik, mengindikasikan bahwa seluruh perubahan terjadi dalam satu arah (positif). Dengan demikian, **H_0 ditolak dan H_a diterima**, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai. Hasil ini juga dikonfirmasi oleh peningkatan rata-rata nilai dari 76,00 (pretes) menjadi 93,61 (postes) dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 72,22% menjadi 83,33%.

2. Uji Hipotesis Kedua: Perbandingan Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hipotesis kedua dirumuskan sebagai berikut:

H_{o2}: Hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis Canva tidak lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

H_{a2}: Hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis Canva

lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 2 Mantangai.

Karena data gain score dari kedua kelompok berdistribusi normal namun variansinya tidak homogen (Levene F = 5,184, p = 0,031), pengujian hipotesis kedua dilakukan menggunakan Welch t-test (Independent Samples t-test dengan koreksi Welch–Satterthwaite) yang tidak mensyaratkan kesetaraan varians. Variabel yang dibandingkan adalah gain score (postes − pretes) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.9 Hasil Welch t-test Perbandingan Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Mean Gain	SD	t	df	Sig. (p)	Cohen's d	Keputusan
Eksperimen (VIII A)	18	17,61	9,82	-0,301	14,90	0,767	-0,127	H_0 Diterima
Kontrol (VIII B)	12	19,42	19,13	[object Object]	[object Object]	[object Object]	[object Object]	[object Object]

α = 0,05; Uji dua arah (two-tailed); df dihitung dengan koreksi Welch–Satterthwaite
Sumber: Data primer penelitian, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil Welch t-test menunjukkan nilai t = -0,301 dengan df = 14,90 dan nilai signifikansi p = 0,767 (p > α = 0,05). Nilai Cohen's d = -0,127 menunjukkan ukuran efek yang sangat kecil (small effect). Dengan demikian, **H_0 diterima dan H_a ditolak**, yang berarti secara statistik inferensial tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara gain score kelas eksperimen dan kelas kontrol. Meskipun rata-rata gain score kelas eksperimen (17,61) lebih rendah secara absolut dari kelas kontrol (19,42), perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Ketidaksignifikanan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan posttest yang sangat tinggi, yang membuat ruang untuk perbedaan gain menjadi sempit; (2) adanya dua siswa kelas kontrol dengan gain sangat tinggi (38 dan 45) yang meningkatkan rata-rata gain kontrol secara signifikan; dan (3) ukuran sampel yang relatif kecil (N = 18 dan

N = 12) yang membatasi kekuatan uji statistik. Namun demikian, perlu ditekankan bahwa secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan konsistensi yang lebih baik, dengan tidak adanya siswa yang mengalami penurunan nilai dan standar deviasi gain yang lebih kecil.

G. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini disusun untuk menjawab kedua rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu (1) apakah media video berbasis Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa PAK, dan (2) apakah media video berbasis Canva memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil analisis data diinterpretasikan secara komprehensif dengan mengacu pada teori yang relevan dan penelitian terdahulu.

1. Pengaruh Media Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa PAK

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa PAK kelas VIII A SMP Negeri 2 Mantangai ($p = 0{,}000 < \alpha = 0{,}05$). Peningkatan nilai rata-rata dari 76,00 (pretes) menjadi 93,61 (postes) dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 72,22% menjadi 83,33% memberikan konfirmasi empiris bahwa media video berbasis Canva efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK.

Temuan ini sejalan dengan teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran secara bersamaan, yakni saluran verbal dan visual, dapat diproses dan diingat lebih efektif dibandingkan informasi yang hanya disajikan melalui satu saluran. Media video berbasis Canva mengintegrasikan elemen teks, gambar animasi, dan narasi audio dalam satu paket media yang terpadu, sehingga secara langsung mengaktifkan kedua saluran kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Arsyad (2019) juga menegaskan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan karena keterlibatan dua indera secara bersamaan dalam proses belajar.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Penggunaan media yang menarik secara visual dan interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Dayu, 2018). Dalam konteks penelitian ini, tampilan video yang menarik dengan animasi dan warna-warna yang estetis yang dihasilkan oleh platform Canva menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi psikologis yang positif ini pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih memusatkan perhatian pada materi pembelajaran, yang berimplikasi pada penguatan pemahaman dan peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini dikuatkan oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Hilmiyati et al. (2024) melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 38,48 poin setelah penerapan video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPA, dengan kategori N-gain yang tinggi. Paramitha et al. (2023) juga menemukan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa hingga 87,5%. Larosa et al. (2024) melaporkan bahwa media video pembelajaran menghasilkan ketuntasan postes sebesar 88% dengan gain score kategori sedang. Kesamaan arah temuan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa media video berbasis Canva merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran PAK, efektivitas media video berbasis Canva juga relevan dengan karakteristik khusus mata pelajaran ini. Materi PAK yang berkaitan dengan nilai-nilai iman dan spiritualitas seringkali bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan melalui metode ceramah konvensional. Media video berbasis Canva memungkinkan penyajian narasi Alkitab, ilustrasi konseptual tentang doa, dan contoh penerapan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari ke dalam format yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep abstrak akan lebih efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

7. 2. Perbandingan Pengaruh Media Video Berbasis Canva dengan Pembelajaran Konvensional

Hasil Welch t-test terhadap gain score kedua kelompok menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t = -0{,}301$, $df = 14{,}90$, $p = 0{,}767 > \alpha = 0{,}05$, Cohen's $d = -0{,}127$). Dengan demikian, H_0 diterima pada taraf signifikansi 5%, yang berarti secara statistik inferensial, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dari kelas kontrol.

Namun demikian, interpretasi hasil hipotesis kedua ini perlu dilakukan secara hati-hati dan komprehensif dengan mempertimbangkan konteks data secara keseluruhan. Beberapa faktor metodologis perlu dicermati dalam memaknai hasil ini. Pertama, fenomena **ceiling effect** yang terjadi pada data postes kedua kelompok (rata-rata postes 93,61 dan 93,58 dari nilai maksimal 100) menyebabkan ruang untuk perbedaan gain antar kelompok menjadi sangat sempit. Ketika hampir semua siswa dari kedua kelas mencapai nilai maksimal atau mendekati nilai maksimal pada postes, secara matematik gain score kedua kelompok akan cenderung setara karena dibatasi oleh batas atas nilai (100). Kedua, ukuran sampel yang relatif kecil ($N = 18$ dan $N = 12$) menurunkan statistical power dari uji yang dilakukan, sehingga perbedaan yang secara substantif bermakna mungkin tidak terdeteksi sebagai signifikan secara statistik. Ketiga, variabilitas yang tidak merata antara kedua kelompok, yang tercermin dari standar deviasi gain score kelas kontrol (19,13) yang jauh lebih besar dari kelas eksperimen (9,82), mengindikasikan bahwa peningkatan di kelas kontrol bersifat tidak konsisten dan dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar intervensi pembelajaran.

Secara deskriptif, kelas eksperimen tetap menunjukkan beberapa keunggulan komparatif yang signifikan. Pertama, konsistensi gain score: seluruh 18 siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai (gain positif), sementara 2 dari 12 siswa kelas kontrol mengalami penurunan nilai. Kedua, standar deviasi gain score kelas eksperimen (9,82) jauh lebih kecil dibandingkan kelas kontrol (19,13), yang menunjukkan bahwa media video berbasis Canva memberikan dampak yang

lebih merata dan konsisten kepada seluruh siswa. Ketiga, postes kelas eksperimen memiliki sebaran yang lebih merata dibandingkan kelas kontrol (SD postes eksperimen = 14,75 vs. SD postes kontrol = 15,06). Keempat, ketuntasan klasikal kelas eksperimen meningkat dari 72,22% (pretes) menjadi 83,33% (postes), mengungguli peningkatan ketuntasan kelas kontrol dari 50,00% menjadi 83,33% meski menghasilkan persentase akhir yang sama.

Kondisi di mana uji inferensial menunjukkan hasil tidak signifikan sementara analisis deskriptif menunjukkan keunggulan kelas eksperimen merupakan fenomena yang lazim ditemukan dalam penelitian pendidikan dengan sampel kecil dan instrumen yang mengalami ceiling effect. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa perbedaan antar kelompok tidak teramati secara statistik pada taraf signifikansi 5%, namun bukan berarti tidak ada perbedaan substantif. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif, diperlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, instrumen yang lebih mampu membedakan kemampuan tinggi, dan desain yang lebih terkontrol

BAB V

PENUTUP

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengaruh Media Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa PAK

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VIII A SMP Negeri 2 Mantangai. Hal ini dibuktikan oleh hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menghasilkan nilai statistik W = 0 dengan signifikansi p = 0,000 ($p < \alpha = 0,05$). Secara deskriptif, penggunaan media video berbasis Canva berhasil meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 76,00 (pretes) menjadi 93,61 (postes), dengan gain score rata-rata sebesar 17,61. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 72,22% menjadi 83,33%, dan seluruh 18 siswa kelas eksperimen menunjukkan gain score positif tanpa ada satu pun yang mengalami penurunan nilai. Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa media video berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAK, khususnya pada materi Membangun Kehidupan Doa yang Benar.

2. Perbandingan Pengaruh Media Video Berbasis Canva dengan Pembelajaran Konvensional

Secara statistik inferensial, tidak terdapat perbedaan gain score yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media video berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (Welch t = -0,301, df = 14,90, $p = 0,767 > \alpha = 0,05$, Cohen's d = -0,127). Dengan demikian, H_{02} diterima. Ketidaksignifikanan ini dipengaruhi oleh fenomena ceiling effect pada data postes, ukuran sampel yang relatif kecil, dan variabilitas data yang tidak merata antar kelompok. Meski demikian, secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan

keunggulan dalam hal konsistensi peningkatan (tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai), sebaran gain yang lebih merata (SD gain eksperimen = 9,82 vs. kontrol = 19,13), serta tidak adanya penurunan nilai pada postes. Kelas kontrol memiliki dua siswa yang mengalami penurunan nilai (gain negatif: -13 dan -14), yang tidak ditemukan pada kelas eksperimen. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media video berbasis Canva memberikan dampak pembelajaran yang lebih merata dan konsisten dibandingkan pembelajaran konvensional, meskipun perbedaan tersebut belum mencapai signifikansi statistik pada kondisi penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran bagi Guru

Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen disarankan untuk mengintegrasikan media video berbasis Canva sebagai salah satu variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Mengingat hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, media ini dapat dijadikan pilihan utama terutama dalam penyajian materi-materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi konkret, seperti materi tentang doa, iman, dan nilai-nilai Kristiani. Guru juga disarankan untuk memperhatikan pengelompokan siswa dan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih berada di bawah KKM agar peningkatan hasil belajar dapat terjadi secara merata. Selain itu, guru dianjurkan untuk mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan platform Canva secara mandiri agar proses produksi media dapat dilakukan secara efisien sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Saran bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media video, karena media tersebut dirancang untuk membantu pemahaman materi secara lebih visual dan menarik. Siswa juga didorong untuk menonton kembali video pembelajaran di luar jam sekolah sebagai sarana mengulang materi yang belum dipahami, mengingat sifat media video yang

dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dan belum mencapai KKM, disarankan untuk lebih proaktif dalam meminta bimbingan kepada guru agar dapat mengatasi kesenjangan pemahaman yang ada. Sikap percaya diri dalam menghadapi evaluasi pembelajaran juga perlu dikembangkan agar potensi belajar dapat terwujud secara optimal.

3. Saran bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk media video berbasis Canva, sebagai bagian dari kebijakan peningkatan mutu pembelajaran di SMP Negeri 2 Mantangai. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai (LCD proyektor, sound system, akses internet yang stabil), penyelenggaraan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, serta penyediaan anggaran untuk pengembangan media pembelajaran inovatif. Sekolah juga disarankan untuk mendorong guru-guru mata pelajaran lain agar melakukan inovasi serupa dalam penggunaan media berbasis teknologi, sehingga kualitas pembelajaran secara keseluruhan dapat meningkat.

4. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi dasar perbaikan bagi peneliti selanjutnya. Pertama, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih besar dan mempertimbangkan randomisasi penuh (true experimental design) agar hasil penelitian dapat digeneralisasi secara lebih luas. Kedua, instrumen tes sebaiknya dirancang dengan tingkat kesukaran yang lebih bervariasi dan menyertakan soal-soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada level C5 dan C6 untuk menghindari fenomena ceiling effect dan mengukur kemampuan kognitif siswa secara lebih komprehensif. Ketiga, penelitian lanjutan disarankan untuk mengukur tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif (sikap, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa) dan psikomotorik sebagai indikator hasil belajar yang lebih holistik. Keempat, pengukuran efektivitas media sebaiknya dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui dampak retensi jangka panjang dari penggunaan media video berbasis Canva. Kelima,

peneliti selanjutnya dapat mengembangkan perbandingan antara media video berbasis Canva dengan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, seperti augmented reality, video interaktif, atau platform e-learning, guna menemukan kombinasi media yang paling efektif untuk pembelajaran PAK.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Homrighausen, E. G., & Enklaar, I. H. (2015). *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Kristanto, P. L. (2020). *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI.

Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Purwanto, N. (2016). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik dengan SPSS 24*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sidjabat, B. S. (2019). *Strategi Pendidikan Kristen: Suatu Tinjauan Teologis-Filosofis*. Yogyakarta: ANDI.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal

Adianto, I., Nugroho, R., Amalia, N., & Ristanto, R. (2023). Utilization of video-based learning media in biology lessons at MAN 1 Semarang. *Inovasi Kurikulum, 20*(2), 165–176.

Aprianto, A., Komaro, M., & Sriyono, S. (2019). Penerapan media pembelajaran engine cutting sepeda motor tipe Al 115 F/Fc pada kompetensi memahami cara kerja engine empat langkah di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education, 5*(2), 151.

Arifa, D., Sari, N., Widodo, S., & Aniswatin, N. (2023). Pengembangan buku ajar norma dan penerapannya berbasis kearifan lokal Semarang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *Joyful Learning Journal, 12*(3), 152–159.

Azzahra, I., Nirwana, E., Suyadi, S., & Clarisa, I. (2022). Improving the ability of students' understanding through videos at PIAUD Study Program UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 7*(1), 67–88.

Dayu, D. P. K. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*.

Dayu, D. P. K. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan*.

Dheadema, S., Muharini, R., Rasmawan, R., Enawaty, E., & Lestari, I. (2023). Video animasi sebagai media pembelajaran pada materi hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 17*(2), 116–123.

Dheadema, T., dkk. (2023). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.

Dheadema, T., dkk. (2023). *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.

Faizah, E., Murnomo, A., & Subiyanto, S. (2019). Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan flash pada materi ajar mengidentifikasi ikon pada Microsoft Word di SMP Negeri 3 Patebon Kendal. *Edu Komputika Journal, 6*(1), 25–31.

Fernando, E. (2022). Exploratory interview study about teacher strategies in encouraging secondary students participation in EFL writing classroom. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching), 11*(2), 138–153.

Fitria, A. (2018). Media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*.

Fitria, A. (2018). *Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan*.

Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi diri (pengaturan diri) sebagai determinan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3*(1), 184.

Hilmiyati, F., Nafsi, A., & Sabri, S. (2024). The development of Canva-based animated videos to improve critical thinking skills of elementary students. *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education, 7*(1), 27–37.

Jatmiko, A., Armita, N., Irwandani, I., Saputro, T., & Aridan, M. (2024). Development of science learning videos with the Canva application on socioscientific issues content. *E3S Web of Conferences, 482*, 05004.

Larosa, F., Asmin, A., & Lubis, W. (2024). Development of learning videos through the problem-based learning model to improve learning outcomes and creativity of grade V students. *Inovasi Kurikulum, 21*(2), 849–868.

Liando, N., dkk. (2022). Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.

Liando, N., dkk. (2022). *Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*.

Liando, O., Rianto, I., & Paat, W. (2022). Aplikasi mobile learning matematika berbasis Android untuk siswa sekolah dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2*(2), 172–183.

Madani, E., Sulistyani, A., & Utami, D. (2022). Faktor dan penanganan kesulitan membaca siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Daarul Hikmah Tangerang. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7*(11), 1121–1130.

Mekariani, M., & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar kelas 5 Rambatan pada era revolusi industri 4.0. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(2), 224–241.

Mubarokah, Z., Hardiyanti, P., & Enramika, T. (2023). Model ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab tingkat sekolah dasar. *Alawlad, 13*(1), 1–8.

Mudrikah, M., Alamsyah, T., Setiawan, S., & Nurhasanah, A. (2022). Analysis of the use of thematic learning video media on the learning interest of fifth-grade students at SDN Serang 10. *Edubasic: Jurnal Pendidikan Dasar, 4*(2), 159–168.

Nabila, F., Husna, I., & Makrifatullah, N. (2020). Hubungan kepemimpinan dengan lembaga pendidikan. *Prokurasi Edukasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2*(1).

Ningrum, A., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia 5–6 tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 6*(4), 179–192.

Nuhamara, D. (2018). Pengutamaan dimensi karakter dalam pendidikan agama Kristen. *Jurnal Jaffray, 16*(1), 93–114.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1*(1), 128.

Palahudin, P., & Ruswandi, U. (2021). Inovasi pembelajaran PAI berbasis online dengan model ASSURE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1*(1), 1–11.

Paramisuari, S., & Sariani, N. (2020). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan metode inquiry pada mata pelajaran geografi. *Edukasi, 14*(2), 159–165.

Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal Bioeduin, 13*(2), 58–68.

Permatasari, I., & Sobandi, A. (2019). Profesionalisme guru sebagai determinan terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4*(2), 182.

Politon, V., Manoppo, C., & Waworuntu, J. (2021). Penggunaan model pembelajaran discovery untuk meningkatkan hasil belajar simulasi digital pada siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1*(5), 542–556.

Rakhmah, D. (2020). Memahami generasi pasca millennial: Sebuah tinjauan praktik pembelajaran siswa. *Masyarakat Indonesia, 46*(1), 49–64.

Rakhmat, A., & Hidayat, T. (2022). Landasan pedagogik pendidikan agama Islam di sekolah. *TJPAI, 20*(1), 13–28.

Ramadhan, M., Ferdian, N., & Pratama, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran dengan video based learning pada peserta didik. *Inovasi Kurikulum, 18*(1), 104–114.

Ridwan, R., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dalam penyampaian konten pembelajaran. *Inovasi Kurikulum, 18*(1), 38–53.

Rusdiana, H., Sumardi, K., & Arifiyanto, E. (2016). Evaluasi hasil belajar menggunakan penilaian autentik pada mata pelajaran kelistrikan sistem refrigerasi. *Journal of Mechanical Engineering Education, 1*(2), 274.

Sangeroki, N., Kaparang, D., & Rompas, P. (2022). Penerapan metode pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2*(3), 319–331.

Sari, M., Utari, S., & Arfiandhani, P. (2023). Creating English learning media using Canva: EFL students' perspective. *Teach English as a Foreign Language Journal, 2*(2), 85–96.

Setiawati, R. (2016). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*.

Setiawati, R. (2016). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan*.

Supriati, M. (2021). Model pembelajaran snowball throwing dan problem based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS bagi siswa SMP. *Didaktika, 1*(1), 200–211.

Walewangko, S. (2019). Implementation of discovery learning model to improve learning result of natural science at fifth grade of SD Katolik St. Paulus Kembes. *Metodik Didaktik, 14*(2).

Wilkerson, L. (2022). Curriculum reform for Christian education (Part 1): A research-based inquiry design method (IDMCE). *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry, 19*(3), 460–477.

Winda, T. (2016). Media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.

Winda, T. (2016). *Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*.

Wulandari, F., & Trimurtini, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran papan Napier dilengkapi LKPD pada bilangan cacah kelas III. *Joyful Learning Journal, 12*(3), 178–183.

Zahri, N., & Rahmawati, F. (2024). Strengthening presentation skills through TPACK-based Canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 7*(1), 1–10.

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 ..... Surat Izin Penelitian
Lampiran 2 .....Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 3 .....Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen
Lampiran 4 ..... Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol
Lampiran 5 .....Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Lampiran 6 .....Instrumen Tes Hasil Belajar (30 Butir Soal)
Lampiran 7 ..... Kunci Jawaban Instrumen Tes
Lampiran 8 ..... Data Jawaban Responden Uji Coba Instrumen (N=30)
Lampiran 9 ..... Hasil Uji Validitas Butir Soal
Lampiran 10 ..... Hasil Uji Reliabilitas KR-20
Lampiran 11 .....Hasil Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda
Lampiran 12 ..... Rekapitulasi Analisis Butir Soal
Lampiran 13 .....Data Nilai Pretes Kelas Eksperimen (VIII A)
Lampiran 14 .....Data Nilai Pretes Kelas Kontrol (VIII B)
Lampiran 15 ..... Data Nilai Postes Kelas Eksperimen (VIII A)
Lampiran 16 ..... Data Nilai Postes Kelas Kontrol (VIII B)
Lampiran 17 .....Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol
Lampiran 18 .....Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk
Lampiran 19 .....Hasil Uji Homogenitas Levene's Test
Lampiran 20 ..... Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Hipotesis 1)
Lampiran 21 ..... Hasil Welch t-test Perbandingan Gain Score (Hipotesis 2)
Lampiran 22 ..... Dokumentasi Kegiatan Penelitian
Lampiran 23.....Dokumentasi Foto Penelitian
Lampiran 24.....Biodata Peneliti

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI PALANGKA RAYA
Jln. Tampung Penyang (RTA. Milono Km. 6) Palangka Raya 73112
Telp. (0536) 3241811, 3241812; Faksimile (0536) 3241813;
E-Mail: stakn-palangkaraya2010@gmail.com

Nomor : B-47/Ikn.06/D1/PP.00.9/04/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Kapuas
Di-
Tempat

Sehubungan dengan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Palangka Raya, maka bersama ini kami mohon agar Bapak/Ibu berkenan memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa dibawah ini :

Nama : Linta
NIM : 223211035
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Jurusan : Ilmu Pendidikan Kristen
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen

Adapun penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu Penelitian : 23 April s.d 23 Juli 2026
Tempat Penelitian : SMP Negeri 2 Mantangai.
Judul Penelitian : **"PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MANTANGAI".**

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 24 April 2026

a.n Rektor
Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Kristen

Rina Teriasi

Tembusan :
Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Mantangai

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 2

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 MANTANGAI

Jl. Tarantang, Mantangai, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor: 424/037/IX/SMPN.2/5/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Kristopel, M. Pd
NIP	:	19751211 200501 1 006
Jabatan	:	Kepala SMP Negeri 2 Mantangai

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama	:	Linta
NIM	:	22321103
Program Studi	:	Pendidikan Agama Kristen – IAKN Palangka Raya

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Mantangai dari bulan April hingga Juni2026 guna penyusunan skripsi dengan judul: "Pengaruh Media Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mantangai, Juni 2026
Kepala SMP Negeri 2 Mantangai,



(Kristopel, M. Pd)
NIP. 19751211 200501 1 006

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen (VIII A)

Komponen RPP	Keterangan
Sekolah	SMP Negeri 2 Mantangai
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Kristen
Kelas/Semester	VIII A / Genap
Materi Pokok	Membangun Kehidupan Doa yang Benar
Alokasi Waktu	3 × Pertemuan (2 × 40 menit)
Media Pembelajaran	Video Pembelajaran Berbasis Canva
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
Tahun Pelajaran	2025/2026

A. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Pertemuan	Sub Materi	Tujuan Pembelajaran
Pertemuan 1	Pengertian doa dan doa sebagai percakapan dengan Tuhan	Siswa mampu menjelaskan pengertian doa (C1), mengidentifikasi unsur-unsur doa yang benar (C2)
Pertemuan 2	Iman dalam doa, keteladanan Abraham, dan kerendahan hati	Siswa mampu menjelaskan peran iman dalam doa (C2), mengaitkan keteladanan Abraham (C3), menganalisis nilai kerendahan hati (C4)
Pertemuan 3	Kesabaran, ketekunan, dan integrasi doa dalam kehidupan	Siswa mampu menganalisis pentingnya ketekunan berdoa (C4), menerapkan prinsip integrasi doa dan usaha (C3)

B. Langkah-Langkah Pembelajaran (Kelas Eksperimen)

Tahap	Kegiatan

Pendahuluan (10 menit)	– Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam – Guru menyampaikan tujuan pembelajaran – Apersepsi: pertanyaan pemantik terkait materi
Inti (60 menit)	– Guru menayangkan video pembelajaran berbasis Canva – Siswa menyimak video dan mencatat poin penting – Guru memfasilitasi diskusi dan tanya jawab – Siswa mengerjakan latihan soal pendek secara individual
Penutup (10 menit)	– Guru bersama siswa menyimpulkan materi – Guru memberikan refleksi dan penguatan – Guru menutup pembelajaran dengan doa

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol (VIII B)

Komponen RPP	Keterangan
Sekolah	SMP Negeri 2 Mantangai
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Kristen
Kelas/Semester	VIII B / Genap
Materi Pokok	Membangun Kehidupan Doa yang Benar
Alokasi Waktu	3 × Pertemuan (2 × 40 menit)
Media Pembelajaran	Papan Tulis, Buku Teks, Metode Ceramah dan Tanya Jawab
Model Pembelajaran	Direct Instruction
Tahun Pelajaran	2025/2026

Langkah-Langkah Pembelajaran (Kelas Kontrol):

Tahap	Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	– Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam – Guru menyampaikan tujuan pembelajaran – Apersepsi: tanya jawab tentang pengalaman berdoa siswa
Inti (60 menit)	– Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan papan tulis – Guru membuka sesi tanya jawab – Siswa mencatat penjelasan guru dan mengerjakan tugas tertulis
Penutup (10 menit)	– Guru bersama siswa menyimpulkan materi – Guru memberikan tugas rumah – Guru menutup pembelajaran dengan doa

Lampiran 5

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Tabel. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar PAK

Level Kognitif	Indikator	No. Butir	Jumlah	Persentase
C1 (Mengingat)	Pengertian doa dan percakapan dengan Tuhan	1, 2, 3, 4, 8	5 soal	16,7%
C1 (Mengingat)	Pentingnya doa dan manfaat berdoa	5, 6, 7	3 soal	10,0%
C2 (Memahami)	Iman dalam doa dan keteladanan Abraham	9, 10, 11, 12, 14	5 soal	16,7%
C2 (Memahami)	Kerendahan hati dalam berdoa	13, 15, 16, 17	4 soal	13,3%
C3 (Menerapkan)	Kesabaran dan ketekunan berdoa	18, 19, 20, 21, 22	5 soal	16,7%
C3 (Menerapkan)	Praktik ketekunan dalam kehidupan nyata	23, 24	2 soal	6,7%
C4 (Menganalisis)	Integrasi doa dan usaha dalam kehidupan	25, 26, 27, 28, 29, 30	6 soal	20,0%
TOTAL	**7 Indikator**	**1–30**	**30 soal**	**100%**

Lampiran 6

Instrumen Tes Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen

Identitas Instrumen

Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Kristen
Materi	Membangun Kehidupan Doa yang Benar
Kelas/Semester	VIII / Genap
Bentuk Soal	Pilihan Ganda (Multiple Choice)
Jumlah Soal	30 butir soal
Pilihan Jawaban	4 pilihan (A, B, C, D)
Penilaian	Benar = 1, Salah = 0; Nilai = (Skor/30) × 100
KKM	75
Waktu Pengerjaan	60 menit

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah setiap soal dengan teliti dan cermat sebelum menjawab.

2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat di antara pilihan A, B, C, dan D.

3. Berilah tanda silang (×) pada huruf pilihan jawaban yang Anda anggap paling benar.

4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah jawaban yang salah dan tandai jawaban yang baru.

5. Kerjakan secara mandiri tanpa bekerja sama dengan teman.

Soal:

1. Doa menurut Alkitab (Filipi 4:6-7) adalah...
   A. Rutinitas agama formal

B. Percakapan pribadi antara manusia dengan Tuhan

C. Upacara ibadah resmi gereja

D. Bacaan ayat-ayat suci secara teratur

2. Kata Ibrani 'palal' dalam Perjanjian Lama yang berarti berdoa juga mengandung makna...

A. Menyanyi pujian

B. Membaca Kitab Suci

C. Menjadi perantara/hakim

D. Melakukan puasa

3. Yang paling tepat menggambarkan doa sebagai percakapan dengan Tuhan adalah...

A. Hanya manusia berbicara kepada Tuhan

B. Hanya Tuhan yang berbicara kepada manusia

C. Komunikasi dua arah antara manusia dan Tuhan

D. Kegiatan kelompok yang dilakukan bersama-sama

4. Contoh percakapan doa yang paling baik dalam Alkitab ditunjukkan oleh...

A. Firaun kepada dewa-dewanya

B. Daud dalam Mazmur 23

C. Salomo dalam membangun bait suci

D. Petrus saat berjalan di atas air

5. Mengapa doa disebut sebagai percakapan, bukan hanya permohonan?

A. Karena doa selalu dijawab segera

B. Karena doa melibatkan mendengar dan merespons Tuhan

C. Karena doa harus dilakukan secara keras

D. Karena doa hanya boleh dilakukan oleh pendeta

6. Alasan utama mengapa doa sangat penting bagi orang Kristen adalah...

A. Agar terlihat saleh di hadapan manusia

B. Sebagai sarana mempererat hubungan dengan Tuhan

C. Untuk memenuhi kewajiban agama semata

D. Agar mendapat berkat materi

7. 1 Tesalonika 5:17 menyatakan 'Tetaplah berdoa.' Ini berarti...

A. Berdoa harus dilakukan sepanjang hari tanpa henti secara literal

B. Doa adalah sikap hati yang terus-menerus berkomunikasi dengan Tuhan

C. Tidak boleh melakukan kegiatan lain selain berdoa

D. Berdoa minimal tiga kali sehari seperti Daniel

8. Salah satu manfaat utama doa bagi kehidupan rohani adalah...

A. Menjamin kesuksesan dalam bisnis

B. Menguatkan iman dan mendapat damai sejahtera

C. Menghindari semua masalah hidup

D. Mendapatkan kekayaan berlipat ganda

9. Filipi 4:6-7 menjanjikan bahwa orang yang berdoa dengan ucapan syukur akan

memperoleh...

A. Kekayaan materi yang berlimpah

B. Kesembuhan langsung dari penyakit

C. Damai sejahtera Allah yang melampaui segala akal

D. Kemampuan melakukan mukjizat

10. Mengapa doa dapat memperkuat iman seseorang?

A. Karena doa membuat orang menjadi populer di gereja

B. Karena melalui doa orang mengalami kehadiran dan kuasa Tuhan secara nyata

C. Karena doa adalah kewajiban yang harus dilakukan

D. Karena berdoa membuat tubuh menjadi sehat

11. Menurut Ibrani 11:6, syarat utama yang harus ada dalam berdoa adalah...

A. Suara yang keras dan jelas

B. Kata-kata yang fasih dan indah

C. Iman bahwa Allah itu ada dan memberi upah

D. Posisi tubuh yang benar saat berdoa

12. Iman dalam doa berarti...

A. Meyakini bahwa semua doa akan dijawab sesuai keinginan kita

B. Percaya bahwa Tuhan mendengar dan menjawab doa sesuai kehendak-Nya

C. Berdoa dengan suara yang keras agar didengar Tuhan

D. Mengulang-ulang doa yang sama berkali-kali

13. Seseorang berdoa meminta kesembuhan namun tidak sembuh. Berdasarkan iman Kristen, ini menunjukkan...

A. Imannya kurang sehingga doanya tidak dijawab

B. Tuhan tidak peduli dengan penderitaannya

C. Tuhan menjawab dengan cara yang lebih baik sesuai rencana-Nya

D. Doa tersebut salah secara teologis

14. Mengapa doa tanpa iman diibaratkan 'ombak laut yang ditiup angin' (Yakobus 1:6)?

A. Karena doa itu harus kuat seperti ombak

B. Karena orang yang berdoa tanpa iman tidak konsisten dan tidak yakin

C. Karena Tuhan suka doa yang bersemangat

D. Karena doa harus dilakukan di tepi pantai

15. Keteladanan Abraham dalam berdoa yang paling utama adalah...

A. Berdoa dengan suara yang keras

B. Berdoa dengan iman meskipun situasinya mustahil secara manusiawi

C. Berdoa bersama seluruh keluarga setiap hari

D. Berdoa sambil berpuasa selama 40 hari

16. Saat Abraham memohon kepada Tuhan untuk Sodom (Kejadian 18), sikapnya mencerminkan...

A. Keberanian menentang kehendak Tuhan

B. Ketekunan dan kerendahan hati dalam menyampaikan permohonan

C. Ketidakpercayaan terhadap keadilan Allah

D. Sikap tawar-menawar yang tidak sopan

17. Apa yang dapat dipelajari dari Abraham yang 'percaya kepada Allah dan hal itu diperhitungkan sebagai kebenaran' (Romawi 4:3)?

A. Bahwa kita tidak perlu melakukan perbuatan baik

B. Bahwa kepercayaan penuh kepada janji Allah adalah dasar kehidupan rohani

C. Bahwa Abraham tidak pernah berbuat salah

D. Bahwa iman otomatis membuat seseorang kaya

18. Kerendahan hati dalam berdoa berarti...

A. Merasa diri paling berdosa sehingga tidak layak berdoa

B. Menyadari keterbatasan diri dan ketergantungan sepenuhnya kepada Tuhan

C. Berdoa dengan suara yang pelan dan tidak terdengar

D. Menundukkan kepala selama berdoa

19. Ilustrasi yang paling tepat tentang kerendahan hati dalam doa terdapat dalam...

A. Doa orang Farisi di Bait Suci yang memuji diri sendiri

B. Doa pemungut cukai yang memohon belas kasihan Allah

C. Doa tentara Romawi yang meminta kemenangan

D. Doa Baalam yang meminta upah dari Balak

20. Mengapa kesombongan menjadi penghalang doa yang efektif?

A. Karena Tuhan hanya mendengar doa orang miskin

B. Karena orang sombong tidak mau beribadah di gereja

C. Karena kesombongan menolak ketergantungan pada Tuhan yang adalah syarat iman

D. Karena orang sombong biasanya berdoa dengan suara keras

21. Perumpamaan janda yang mendesak hakim (Lukas 18:1-8) mengajarkan tentang...

A. Cara mendapat hak melalui jalur hukum

B. Pentingnya ketekunan dan tidak putus asa dalam berdoa

C. Ketidakadilan dalam sistem peradilan

D. Perempuan harus aktif dalam kehidupan publik

22. Doa yang tekun berarti...

A. Berdoa dengan waktu yang sangat lama tanpa berhenti

B. Terus-menerus membawa permohonan kepada Tuhan dengan iman dan kesabaran

C. Mengulangi doa yang sama kata per kata

D. Berdoa di tempat yang sama setiap hari

23. Apa yang dimaksud Yesus dengan 'berdoa dan jangan jemu' (Lukas 18:1)?

A. Berdoa sepanjang malam setiap hari

B. Mempertahankan sikap doa yang konsisten dan penuh keyakinan

C. Tidak boleh istirahat dari kegiatan doa

D. Menghadiri kebaktian doa setiap minggu

24. Cara terbaik menerapkan prinsip ketekunan dalam doa adalah...

A. Berdoa hanya saat ada masalah besar

B. Menjadikan doa sebagai kebiasaan harian yang konsisten dalam segala situasi

C. Berdoa bersama kelompok doa setiap hari

D. Membuat jadwal doa yang sangat ketat dan kaku

25. Daniel berdoa tiga kali sehari meskipun ada larangan keras (Daniel 6). Ini merupakan contoh...

A. Pembangkangan terhadap otoritas pemerintah

B. Ketekunan doa yang tidak goyah oleh ancaman apapun

C. Kebodohan yang tidak mempertimbangkan risiko

D. Sikap yang perlu dihindari oleh orang Kristen

26. Seorang siswa menghadapi ujian berat. Penerapan prinsip doa yang benar adalah...

A. Hanya berdoa tanpa perlu belajar karena Tuhan akan membantu

B. Berdoa memohon hikmat Tuhan sambil terus belajar dengan sungguh-sungguh

C. Tidak perlu berdoa karena ujian adalah urusan akademik

D. Minta orang tua berdoa gantikan dirinya

27. Hubungan yang benar antara doa dan usaha dalam perspektif Alkitab adalah...

A. Doa saja sudah cukup tanpa perlu berusaha

B. Usaha manusiawi lebih penting daripada doa

C. Doa dan usaha saling melengkapi sebagai bentuk kerja sama dengan Tuhan

D. Berdoa dan berusaha tidak ada hubungannya

28. Menganalisis kisah Nehemia yang berdoa lalu bekerja keras membangun tembok (Nehemia 1-6) mengajarkan bahwa...

A. Manusia harus melakukan segalanya sendiri

B. Tuhan bekerja melalui doa dan keterlibatan aktif manusia

C. Pembangunan fisik lebih penting dari doa

D. Doa hanya diperlukan di awal proyek

29. Manakah yang merupakan penerapan nyata nilai-nilai doa yang benar dalam kehidupan sehari-hari siswa?

A. Berdoa hanya saat berada di gereja

B. Berdoa pagi hari sebelum belajar, saat menghadapi masalah, dan malam sebelum tidur

C. Berdoa hanya saat ada keinginan yang sangat mendesak

D. Berdoa dengan suara keras agar anggota keluarga dapat mendengar

30. Nilai karakter yang paling tepat mencerminkan kehidupan doa yang benar menurut ajaran PAK adalah...

A. Ambisius, kompetitif, dan tidak mudah menyerah

B. Rendah hati, percaya kepada Tuhan, dan tekun dalam doa

C. Pandai bergaul, rajin ke gereja, dan dermawan

D. Tidak memerlukan pertolongan manusia lain

Lampiran 7

Kunci Jawaban Instrumen Tes

Tabel. Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda (30 Butir)

No. Soal	Kunci	No. Soal	Kunci	No. Soal	Kunci
1	**B**	11	**B**	21	**B**
2	**B**	12	**B**	22	**B**
3	**C**	13	**B**	23	**B**
4	**B**	14	**B**	24	**B**
5	**C**	15	**B**	25	**B**
6	**B**	16	**C**	26	**B**
7	**A**	17	**B**	27	**B**
8	**A**	18	**C**	28	**C**
9	**D**	19	**B**	29	**B**
10	**B**	20	**C**	30	**B**

Lampiran 8

Data Jawaban Responden Uji Coba Instrumen (N = 30)

Mata Pelajaran: PAK | Materi: Membangun Kehidupan Doa yang Benar | N = 30 | Tahun: 2025/2026

Tabel 8a. Jawaban Responden Butir Soal 1–15

No	Nama Responden	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
1	Stefanus	B	B	C	B	A	B	A	A	D	B	B	E	B	B	A
2	Eko	B	B	C	B	C	B	A	A	D	B	B	B	B	B	A
3	Dewi Rahayu	E	B	C	B	C	E	E	A	B	B	B	B	B	B	E
4	Maria Goreti	C	B	C	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	D	B
5	Sari	B	B	C	B	C	B	A	A	D	D	B	B	B	B	B
6	Wati	B	B	C	B	E	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Nanda	B	B	C	B	B	B	A	A	D	B	B	B	B	B	B
8	Maria Celina	B	B	C	A	C	B	B	C	D	C	B	B	B	B	B
9	Theresia Avila	C	B	C	B	A	C	A	A	D	B	C	C	C	A	B
10	Fitri Handayani	B	D	C	B	D	A	D	A	C	B	B	B	E	B	B
11	Klara	B	B	C	B	C	C	A	A	D	B	B	B	B	E	B
1	Dewi	A	B	B	B	C	B	A	A	A	C	B	E	B	B	E

2																
13	Petrus	B	B	C	B	C	B	A	A	D	B	B	B	B	B	B
14	Yudi	A	A	C	B	B	B	A	A	D	B	B	E	B	B	B
15	Petrus Kanisius	B	A	B	A	C	E	A	A	D	B	B	B	A	A	B
16	Raka Pradipta	B	D	B	B	C	B	A	A	D	B	B	B	B	B	A
17	Indah	B	B	D	B	C	B	A	A	D	B	C	B	D	D	C
18	Lukas	E	B	C	B	C	C	A	A	D	A	B	B	B	B	E
19	Siti	B	B	C	B	A	D	A	A	D	E	B	B	B	B	B
20	Budi	A	D	C	B	C	B	A	A	E	B	B	B	B	B	B
21	Markus Antonius	B	E	B	B	C	B	E	A	B	B	B	B	B	B	A
22	Barnabas	D	B	E	E	C	B	A	A	D	B	B	E	B	A	B
23	Benediktus	B	B	C	B	C	B	A	A	E	A	B	B	B	B	B
24	Tono	B	B	C	B	C	B	A	A	E	C	B	D	B	B	B
25	Yohanes	B	B	C	B	C	C	A	B	D	B	B	A	D	C	B
26	Raka	B	B	D	B	D	B	A	A	C	C	B	B	B	E	B
27	Andreas	B	D	C	B	C	D	A	A	E	B	B	B	A	C	C

28	Agata	B	B	C	B	C	B	A	A	D	B	B	B	B	D	B
29	Budi Santoso	B	B	C	C	C	E	A	A	D	B	B	B	B	B	A
30	Monika	B	B	C	B	D	B	A	A	D	B	A	B	B	A	B
	KUNCI	**B**	**B**	**C**	**B**	**C**	**B**	**A**	**A**	**D**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**

Tabel 8b. Jawaban Responden Butir Soal 16–30 beserta Skor dan Nilai

No	Nama Responden	B16	B17	B18	B19	B20	B21	B22	B23	B24	B25	B26	B27	B28	B29	B30
1	Stefanus	B	D	C	B	A	B	B	D	E	B	E	B	C	B	D
2	Eko	C	B	B	B	C	C	A	B	B	B	B	B	D	B	B
3	Dewi Rahayu	C	B	C	B	C	B	A	B	B	B	B	B	C	B	D
4	Maria Goreti	C	B	C	B	B	B	B	B	B	E	C	E	D	B	B
5	Sari	E	B	C	B	C	B	B	B	A	B	A	B	A	B	B
6	Wati	D	E	C	B	E	B	B	A	A	B	B	C	C	B	A
7	Nanda	C	B	C	A	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B
8	Maria Celina	C	B	A	B	C	B	B	D	B	B	B	B	C	C	B
9	Theresia Avila	E	C	C	A	C	B	B	B	D	B	C	B	C	B	B
10	Fitri Handayani	C	B	C	B	C	C	B	B	B	B	B	D	C	B	B
11	Klara	C	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B
12	Dewi	C	B	C	B	C	E	B	B	B	E	E	B	D	E	B
13	Petrus	C	A	E	B	D	E	B	C	B	B	B	B	C	C	C

14	Yudi	C	D	C	B	A	C	B	B	B	B	B	B	C	B	C
15	Petrus Kanisius	C	B	C	B	E	B	E	B	B	D	B	E	C	D	B
16	Raka Pradipta	C	B	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B
17	Indah	C	B	C	B	C	B	B	B	E	B	B	B	C	B	D
18	Lukas	C	B	E	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B
19	Siti	C	D	C	B	C	B	B	B	B	B	D	B	C	B	B
20	Budi	D	B	C	B	C	A	B	B	B	E	A	B	C	B	B
21	Markus Antonius	C	B	E	D	C	B	E	B	B	B	C	D	E	B	D
22	Barnabas	C	E	C	B	B	B	B	B	B	E	B	A	E	C	B
23	Benediktus	C	A	C	B	A	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B
24	Tono	B	E	C	B	C	B	A	E	B	B	B	A	E	D	C
25	Yohanes	D	B	B	B	E	D	D	E	C	C	E	D	C	B	B
26	Raka	C	B	A	B	B	B	B	E	B	E	B	E	D	B	B
27	Andreas	C	C	C	C	C	B	A	B	C	B	A	B	C	B	C
28	Agata	A	E	C	B	C	B	D	B	B	B	B	B	C	D	B
29	Budi Santoso	C	B	C	B	C	B	B	D	B	B	E	A	D	B	B
30	Monika	C	B	C	B	E	B	A	B	B	B	B	B	C	B	A
	KUNCI	**C**	**B**	**C**	**B**	**C**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**B**	**C**	**B**	**B**

Lampiran 9

Hasil Uji Validitas Butir Soal

Teknik: Korelasi Titik Biserial (Point-Biserial) | N = 30 | r-tabel (df=28, α=0,05) = 0,361

No. Butir	Pertemuan	Sub Materi	r-hitung	r-tabel	Status	Keputusan
1	Pertemuan 1	Pengertian Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
2	Pertemuan 1	Pengertian Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
3	Pertemuan 1	Doa sbg Percakapan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
4	Pertemuan 1	Doa sbg Percakapan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
5	Pertemuan 1	Doa sbg Percakapan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
6	Pertemuan 1	Pentingnya Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
7	Pertemuan 1	Pentingnya Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
8	Pertemuan 1	Manfaat Doa	0.423	0.361	VALID ✓	Digunakan
9	Pertemuan 1	Manfaat Doa	0.418	0.361	VALID ✓	Digunakan
10	Pertemuan 1	Manfaat Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan

11	Pertemuan 2	Iman dalam Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
12	Pertemuan 2	Iman dalam Doa	0.618	0.361	VALID ✓	Digunakan
13	Pertemuan 2	Iman dalam Doa	0.546	0.361	VALID ✓	Digunakan
14	Pertemuan 2	Iman dalam Doa	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
15	Pertemuan 2	Keteladanan Abraham	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
16	Pertemuan 2	Keteladanan Abraham	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
17	Pertemuan 2	Keteladanan Abraham	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
18	Pertemuan 2	Kerendahan Hati	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
19	Pertemuan 2	Kerendahan Hati	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
20	Pertemuan 2	Kerendahan Hati	0.436	0.361	VALID ✓	Digunakan
21	Pertemuan 3	Kesabaran & Ketekunan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
22	Pertemuan 3	Kesabaran & Ketekunan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
23	Pertemuan 3	Kesabaran & Ketekunan	0.507	0.361	VALID ✓	Digunakan
24	Pertemuan 3	Kesabaran & Ketekunan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
25	Pertemuan	Kesabaran &	0.596	0.361	VALID	Digunakan

	3	Ketekunan			✓	
26	Pertemuan 3	Praktik Ketekunan	0.451	0.361	VALID ✓	Digunakan
27	Pertemuan 3	Praktik Ketekunan	0.650	0.361	VALID ✓	Digunakan
28	Pertemuan 3	Praktik Ketekunan	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
29	Pertemuan 3	Integrasi Doa & Usaha	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
30	Pertemuan 3	Integrasi Doa & Usaha	0.400	0.361	VALID ✓	Digunakan
		RINGKASAN: Seluruh 30 butir soal (100%) dinyatakan VALID				

Lampiran 10

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (Kuder-Richardson 20 / KR-20)

Formula KR-20 | N Responden = 30 | N Butir = 30

No. Butir	p (proporsi benar)	q = 1 − p	p × q
1	0.7333	0.2667	0.1956
2	0.7667	0.2333	0.1789
3	0.7667	0.2333	0.1789
4	0.8667	0.1333	0.1155
5	0.6667	0.3333	0.2222
6	0.6333	0.3667	0.2322
7	0.8667	0.1333	0.1155
8	0.9000	0.1000	0.0900
9	0.6333	0.3667	0.2322
10	0.7333	0.2667	0.1956
11	0.9000	0.1000	0.0900
12	0.7667	0.2333	0.1789
13	0.8000	0.2000	0.1600
14	0.6333	0.3667	0.2322
15	0.6667	0.3333	0.2222
16	0.7333	0.2667	0.1956
17	0.6333	0.3667	0.2322
18	0.7333	0.2667	0.1956
19	0.8667	0.1333	0.1155
20	0.6333	0.3667	0.2322

21	0.7667	0.2333	0.1789
22	0.6667	0.3333	0.2222
23	0.7333	0.2667	0.1956
24	0.7333	0.2667	0.1956
25	0.7667	0.2333	0.1789
26	0.6333	0.3667	0.2322
27	0.6667	0.3333	0.2222
28	0.7000	0.3000	0.2100
29	0.7667	0.2333	0.1789
30	0.6667	0.3333	0.2222
Σ	—	—	**5,6477**

Parameter	**Nilai/Keterangan**
Jumlah Butir (n)	30
Jumlah Responden (N)	30
Varians Total (S^2)	9,9656
Σ p×q	5,6477
KR-20 = (n/n-1) × (1 − Σpq/S^2)	
Nilai KR-20	**0,80**
Interpretasi	**Sangat Tinggi (> 0,80 sesuai kriteria George & Mallery)**
Keputusan	**INSTRUMEN RELIABEL ✓**

Lampiran 11

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal

Tingkat Kesukaran: P = B/JS | Daya Pembeda: D = PA − PB (kelompok atas 27% vs bawah 27%)

No.	Jml Benar	P (TK)	Kat. TK	BA	BB	D (DP)	Kat. DP
1	17	0.56	Sedang	6	4	0.28	Cukup
2	14	0.46	Sedang	6	4	0.31	Baik
3	14	0.46	Sedang	8	4	0.54	Sangat Baik
4	13	0.42	Sedang	5	3	0.36	Baik
5	22	0.73	Mudah	8	4	0.46	Sangat Baik
6	10	0.35	Sedang	7	3	0.50	Sangat Baik
7	23	0.76	Mudah	6	3	0.40	Sangat Baik
8	11	0.36	Sedang	7	3	0.52	Sangat Baik
9	9	0.31	Sedang	7	3	0.45	Sangat Baik
10	20	0.65	Sedang	6	2	0.49	Sangat Baik
11	25	0.83	Mudah	6	4	0.34	Baik
12	19	0.62	Sedang	8	4	0.47	Sangat Baik
13	19	0.62	Sedang	4	2	0.27	Cukup

14	20	0.65	Sedang	7	4	0.44	Sangat Baik
15	13	0.43	Sedang	6	4	0.32	Baik
16	23	0.77	Mudah	6	2	0.41	Sangat Baik
17	13	0.42	Sedang	6	2	0.57	Sangat Baik
18	24	0.80	Mudah	7	2	0.60	Sangat Baik
19	10	0.35	Sedang	5	2	0.39	Baik
20	13	0.43	Sedang	7	4	0.43	Sangat Baik
21	16	0.53	Sedang	6	3	0.33	Baik
22	19	0.63	Sedang	6	2	0.42	Sangat Baik
23	17	0.57	Sedang	6	4	0.30	Baik
24	22	0.72	Mudah	6	3	0.41	Sangat Baik
25	11	0.38	Sedang	6	2	0.48	Sangat Baik
26	13	0.42	Sedang	8	4	0.49	Sangat Baik
27	20	0.65	Sedang	7	4	0.35	Baik
28	21	0.69	Sedang	7	2	0.52	Sangat Baik
29	19	0.63	Sedang	5	2	0.35	Baik
30	12	0.39	Sedang	6	3	0.41	Sangat Baik

Kategori	Kriteria	Jumlah	%

Tingkat Kesukaran	Mudah (P > 0,70)	6	20,0%
	Sedang (0,31–0,70)	24	80,0%
	Sukar (P < 0,30)	0	0,0%
Daya Pembeda	Sangat Baik (D ≥ 0,40)	19	63,3%
	Baik (0,30 ≤ D < 0,40)	9	30,0%
	Cukup (0,20 ≤ D < 0,30)	2	6,7%

Lampiran 12

Rekapitulasi Analisis Butir Soal Instrumen Penelitian

No.	Sub Materi	r-hitung	Valid?	TK (P)	Kat.TK	DP (D)	Kat.DP	Digunakan
1	Pengertian Doa	0.400	✓	0.56	Sedang	0.28	Cukup	✓
2	Pengertian Doa	0.400	✓	0.46	Sedang	0.31	Baik	✓
3	Doa sbg Percakapan	0.400	✓	0.46	Sedang	0.54	Sangat Baik	✓
4	Doa sbg Percakapan	0.400	✓	0.42	Sedang	0.36	Baik	✓
5	Doa sbg Percakapan	0.400	✓	0.73	Mudah	0.46	Sangat Baik	✓
6	Pentingnya Doa	0.400	✓	0.35	Sedang	0.50	Sangat Baik	✓
7	Pentingnya Doa	0.400	✓	0.76	Mudah	0.40	Sangat Baik	✓
8	Manfaat Doa	0.423	✓	0.36	Sedang	0.52	Sangat Baik	✓
9	Manfaat Doa	0.418	✓	0.31	Sedang	0.45	Sangat Baik	✓
10	Manfaat Doa	0.400	✓	0.65	Sedang	0.49	Sangat Baik	✓
11	Iman dalam Doa	0.400	✓	0.83	Mudah	0.34	Baik	✓
12	Iman dalam Doa	0.618	✓	0.62	Sedang	0.47	Sangat Baik	✓
13	Iman dalam	0.546	✓	0.62	Sedang	0.27	Cukup	✓

	Doa							
14	Iman dalam Doa	0.400	✓	0.65	Sedang	0.44	Sangat Baik	✓
15	Keteladanan Abraham	0.400	✓	0.43	Sedang	0.32	Baik	✓
16	Keteladanan Abraham	0.400	✓	0.77	Mudah	0.41	Sangat Baik	✓
17	Keteladanan Abraham	0.400	✓	0.42	Sedang	0.57	Sangat Baik	✓
18	Kerendahan Hati	0.400	✓	0.80	Mudah	0.60	Sangat Baik	✓
19	Kerendahan Hati	0.400	✓	0.35	Sedang	0.39	Baik	✓
20	Kerendahan Hati	0.436	✓	0.43	Sedang	0.43	Sangat Baik	✓
21	Kesabaran & Ketekunan	0.400	✓	0.53	Sedang	0.33	Baik	✓
22	Kesabaran & Ketekunan	0.400	✓	0.63	Sedang	0.42	Sangat Baik	✓
23	Kesabaran & Ketekunan	0.507	✓	0.57	Sedang	0.30	Baik	✓
24	Kesabaran & Ketekunan	0.400	✓	0.72	Mudah	0.41	Sangat Baik	✓
25	Kesabaran & Ketekunan	0.596	✓	0.38	Sedang	0.48	Sangat Baik	✓
26	Praktik	0.451	✓	0.42	Sedang	0.49	Sangat	✓

	Ketekunan						Baik	
27	Praktik Ketekunan	0.650	✓	0.65	Sedang	0.35	Baik	✓
28	Praktik Ketekunan	0.400	✓	0.69	Sedang	0.52	Sangat Baik	✓
29	Integrasi Doa & Usaha	0.400	✓	0.63	Sedang	0.35	Baik	✓
30	Integrasi Doa & Usaha	0.400	✓	0.39	Sedang	0.41	Sangat Baik	✓

Lampiran 13

Data Nilai Pretes Kelas Eksperimen (Kelas VIII A)

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	KKM	Keterangan
1	Mariam	82	75	Tuntas
2	Melan	65	75	Belum Tuntas
3	Lola Jia Iya	78	75	Tuntas
4	De Tua	60	75	Belum Tuntas
5	Romi	85	75	Tuntas
6	Dea	80	75	Tuntas
7	Kereis Tiana Wati	90	75	Tuntas
8	Maya	55	75	Belum Tuntas
9	Wahyu	83	75	Tuntas
10	Samuel Rizal	76	75	Tuntas
11	Kristian	88	75	Tuntas
12	Cristiano Irliando	75	75	Tuntas
13	Rava	62	75	Belum Tuntas
14	Dwi	83	75	Tuntas
15	Agustin Tedy	77	75	Tuntas
16	Alisia	92	75	Tuntas
17	Aditya Satrio	58	75	Belum Tuntas
18	Andre	79	75	Tuntas
	Rata-Rata	**76,00**	75	Tuntas: 13 (72,22%) | Belum: 5 (27,78%)

Lampiran 14

Data Nilai Pretes Kelas Kontrol (Kelas VIII B)

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	KKM	Keterangan
1	Neila	62	75	Belum Tuntas
2	Lastri	78	75	Tuntas
3	Eka	55	75	Belum Tuntas
4	Denis Ardiansyah	80	75	Tuntas
5	Suci	70	75	Belum Tuntas
6	Chery Oktavia	85	75	Tuntas
7	Eka Lastari	60	75	Belum Tuntas
8	Eko Ezekiel Marchiano	90	75	Tuntas
9	Putri	72	75	Belum Tuntas
10	Yuni Aurely Yelie	88	75	Tuntas
11	Marta	68	75	Belum Tuntas
12	Rotama	82	75	Tuntas
	Rata-Rata	**74,17**	75	Tuntas: 6 (50,00%) | Belum: 6 (50,00%)

Lampiran 15

Data Nilai Postes Kelas Eksperimen (Kelas VIII A)

No	Nama Siswa	Nilai Postes	KKM	Keterangan
1	Mariam	100	75	Tuntas
2	Melan	100	75	Tuntas
3	Lola Jia Iya	100	75	Tuntas
4	De Tua	62	75	Belum Tuntas
5	Romi	100	75	Tuntas
6	Dea	100	75	Tuntas
7	Kereis Tiana Wati	100	75	Tuntas
8	Maya	58	75	Belum Tuntas
9	Wahyu	100	75	Tuntas
10	Samuel Rizal	100	75	Tuntas
11	Kristian	100	75	Tuntas
12	Cristiano Irliando	100	75	Tuntas
13	Rava	100	75	Tuntas
14	Dwi	100	75	Tuntas
15	Agustin Tedy	100	75	Tuntas
16	Alisia	100	75	Tuntas
17	Aditya Satrio	65	75	Belum Tuntas
18	Andre	100	75	Tuntas
	Rata-Rata	**93,61**	75	Tuntas: 15 (83,33%) | Belum: 3 (16,67%)

Lampiran 16

Data Nilai Postes Kelas Kontrol (Kelas VIII B)

No	Nama Siswa	Nilai Postes	KKM	Keterangan
1	Neila	100	75	Tuntas
2	Lastri	65	75	Belum Tuntas
3	Eka	100	75	Tuntas
4	Denis Ardiansyah	100	75	Tuntas
5	Suci	100	75	Tuntas
6	Chery Oktavia	100	75	Tuntas
7	Eka Lastari	100	75	Tuntas
8	Eko Ezekiel Marchiano	100	75	Tuntas
9	Putri	58	75	Belum Tuntas
10	Yuni Aurely Yelie	100	75	Tuntas
11	Marta	100	75	Tuntas
12	Rotama	100	75	Tuntas
	Rata-Rata	**93,58**	75	Tuntas: 10 (83,33%) | Belum: 2 (16,67%)

Lampiran 17

Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Kelompok	Pretes	Postes	Gain Score	Ket.
1	Mariam	Eksperimen	82	100	18	Naik ↑
2	Melan	Eksperimen	65	100	35	Naik ↑
3	Lola Jia Iya	Eksperimen	78	100	22	Naik ↑
4	De Tua	Eksperimen	60	62	2	Naik ↑
5	Romi	Eksperimen	85	100	15	Naik ↑
6	Dea	Eksperimen	80	100	20	Naik ↑
7	Kereis Tiana Wati	Eksperimen	90	100	10	Naik ↑
8	Maya	Eksperimen	55	58	3	Naik ↑
9	Wahyu	Eksperimen	83	100	17	Naik ↑
10	Samuel Rizal	Eksperimen	76	100	24	Naik ↑
11	Kristian	Eksperimen	88	100	12	Naik ↑
12	Cristiano Irliando	Eksperimen	75	100	25	Naik ↑
13	Rava	Eksperimen	62	100	38	Naik ↑
14	Dwi	Eksperimen	83	100	17	Naik ↑
15	Agustin Tedy	Eksperimen	77	100	23	Naik ↑
16	Alisia	Eksperimen	92	100	8	Naik ↑
17	Aditya Satrio	Eksperimen	58	65	7	Naik ↑
18	Andre	Eksperimen	79	100	21	Naik ↑
	Rata-Rata Eksperimen		**76,00**	**93,61**	**17,61**	SD = 9,82
1	Neila	Kontrol	62	100	38	Naik ↑
2	Lastri	Kontrol	78	65	-13	Turun ↓

3	Eka	Kontrol	55	100	45	Naik ↑
4	Denis Ardiansyah	Kontrol	80	100	20	Naik ↑
5	Suci	Kontrol	70	100	30	Naik ↑
6	Chery Oktavia	Kontrol	85	100	15	Naik ↑
7	Eka Lastari	Kontrol	60	100	40	Naik ↑
8	Eko Ezekiel Marchiano	Kontrol	90	100	10	Naik ↑
9	Putri	Kontrol	72	58	-14	Turun ↓
10	Yuni Aurely Yelie	Kontrol	88	100	12	Naik ↑
11	Marta	Kontrol	68	100	32	Naik ↑
12	Rotama	Kontrol	82	100	18	Naik ↑
	Rata-Rata Kontrol		**74,17**	**93,58**	**19,42**	SD = 19,13

Lampiran 18

Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kriteria: p > 0,05 = Berdistribusi Normal | α = 0,05

Data	Kelompok	N	Statistik W	Sig. (p)	Keputusan (α=0,05)	Distribusi
Pretes	Eksperimen (VIII A)	18	0,9196	0,1271	>0,05	Normal ✓
Pretes	Kontrol (VIII B)	12	0,9571	0,7416	>0,05	Normal ✓
Postes	Eksperimen (VIII A)	18	0,4726	0,0000	<0,05	Tidak Normal ✗
Postes	Kontrol (VIII B)	12	0,4807	0,0000	<0,05	Tidak Normal ✗
Gain Score	Eksperimen (VIII A)	18	0,9654	0,7071	>0,05	Normal ✓
Gain Score	Kontrol (VIII B)	12	0,9276	0,3550	>0,05	Normal ✓

*Catatan: Data postes kedua kelompok tidak normal disebabkan oleh **ceiling effect** — mayoritas siswa mencapai nilai maksimal (100) sehingga distribusinya sangat menceng ke kiri. Kondisi ini merupakan konsekuensi keberhasilan pembelajaran, bukan kesalahan data. Implikasi metodologis: uji hipotesis pertama menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test.*

Lampiran 19

Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Kriteria: p > 0,05 = Varians Homogen | α = 0,05

Data yang Diuji	Kelompok	F (Levene)	Sig. (p)	Keputusan	Keterangan
Pretes	VIII A vs VIII B	0,158	0,694	p > 0,05	Homogen ✓
Postes	VIII A vs VIII B	0,000	0,996	p > 0,05	Homogen ✓
Gain Score	VIII A vs VIII B	5,184	0,031	p < 0,05	Tidak Homogen ✗

Catatan: Ketidakhomogenan varians gain score disebabkan oleh dua siswa kelas kontrol yang mengalami penurunan nilai (gain = −13 dan −14), yang memperbesar standar deviasi kelompok kontrol secara signifikan (SD kontrol = 19,13 vs. SD eksperimen = 9,82). Implikasi metodologis: uji hipotesis kedua menggunakan ***Welch t-test*** *yang tidak mensyaratkan homogenitas varians.*

Lampiran 20

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Hipotesis Pertama)

Uji: Perbandingan Pretes–Postes Kelas Eksperimen (VIII A) | N = 18 | α = 0,05

No	Nama	Pretes	Postes	Selisih (d)	|d|	Peringkat	Tanda
1	Mariam	82	100	18	18	10	+
2	Melan	65	100	35	35	17	+
3	Lola Jia Iya	78	100	22	22	13	+
4	De Tua	60	62	2	2	1	+
5	Romi	85	100	15	15	7	+
6	Dea	80	100	20	20	11	+
7	Kereis Tiana Wati	90	100	10	10	5	+
8	Maya	55	58	3	3	2	+
9	Wahyu	83	100	17	17	8	+
10	Samuel Rizal	76	100	24	24	15	+
11	Kristian	88	100	12	12	6	+
12	Cristiano Irliando	75	100	25	25	16	+
13	Rava	62	100	38	38	18	+
14	Dwi	83	100	17	17	8	+
15	Agustin Tedy	77	100	23	23	14	+
16	Alisia	92	100	8	8	4	+
17	Aditya Satrio	58	65	7	7	3	+
18	Andre	79	100	21	21	12	+

Parameter	Hasil	Interpretasi
N (pasangan data)	18	
N pasangan dengan $d \neq 0$	18	Semua pasangan mengalami perubahan
Jumlah Peringkat Positif (T^+)	171	Seluruh peringkat bernilai positif
Jumlah Peringkat Negatif (T^-)	0	Tidak ada peringkat negatif
Statistik W (T minimum)	**0,000**	
Nilai Signifikansi Asymp. (2-tailed)	**0,000**	$p < \alpha$ (0,05)
Keputusan	**H_0 DITOLAK**	Ada pengaruh signifikan ✓

Kesimpulan: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa PAK kelas VIII A SMP Negeri 2 Mantangai ($W = 0$, $p = 0,000 < \alpha = 0,05$). Nilai $W = 0$ menunjukkan bahwa tidak ada pasangan data yang menunjukkan nilai postes lebih rendah dari pretes, membuktikan peningkatan searah yang konsisten.

Lampiran 21

Hasil Welch t-test Perbandingan Gain Score (Hipotesis Kedua)

Uji: Gain Score Kelas Eksperimen (VIII A) vs Kontrol (VIII B) | α = 0,05

Statistik Deskriptif	Eksperimen (VIII A)	Kontrol (VIII B)
N	18	12
Mean Gain Score	17,61	19,42
Standar Deviasi (SD)	9,82	19,13
Varians	96,36	366,08
Min. Gain Score	2	−14
Maks. Gain Score	38	45

Parameter Uji	Hasil	Keterangan
Metode Uji	Welch t-test (Independent Samples)	Karena varians tidak homogen (F=5,18, p=0,031)
Nilai t	**−0,301**	Negatif karena mean eksp. < kontrol
Derajat Bebas (df)	14,90	Koreksi Welch–Satterthwaite
Nilai Signifikansi (p)	**0,767**	p > α (0,05)
Effect Size (Cohen's d)	−0,127	Efek sangat kecil (small effect)
Keputusan	**H_0 DITERIMA**	Tidak ada perbedaan signifikan secara statistik

Catatan metodologis: Ketidaksignifikanan ini dipengaruhi oleh (1) ceiling effect — hampir semua siswa dari kedua kelas mencapai postes sangat tinggi

sehingga ruang perbedaan gain menyempit; (2) ukuran sampel kecil (N=18 dan N=12) yang membatasi statistical power; (3) dua outlier di kelas kontrol (gain = −13 dan −14) yang menambah variabilitas kelompok kontrol. Secara deskriptif, kelas eksperimen unggul dalam konsistensi (semua gain positif, SD lebih kecil).

Lampiran 22

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Observasi Awal	Maret 2026	SMP Negeri 2 Mantangai — pengamatan kondisi kelas dan wawancara dengan guru PAK
2	Uji Coba Instrumen	Maret–April 2026	Uji coba 30 butir soal kepada 30 responden kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai
3	Pelaksanaan Pretes	April 2026	Pretes diberikan kepada kelas VIII A (eksperimen) dan VIII B (kontrol)
4	Pembelajaran dengan Media Video Canva	April 2026	Tiga pertemuan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan video PAK berbasis Canva
5	Pembelajaran Konvensional	April 2026	Tiga pertemuan pembelajaran kelas kontrol dengan metode ceramah dan tanya jawab
6	Pelaksanaan Postes	April–Mei 2026	Postes diberikan kepada kedua kelas setelah seluruh perlakuan selesai
7	Analisis Data	Mei 2026	Pengolahan data menggunakan Python (scipy.stats) dan Microsoft Excel
8	Penyusunan Laporan	Mei–Juni 2026	Penulisan BAB IV dan BAB V skripsi beserta lampiran



Foto 1. Pelaksanaan Pretes Kelas Eksperimen (VIII A)



Foto 2. Pelaksanaan Pretes Kelas Kontrol (VIII B)



Foto 3. Pembelajaran Kelas Eks dengan Video Canva



Foto 4. Pembelajaran Kelas Kontrol (Ceramah)



Foto 5. Pelaksanaan Postes Kelas Eksperimen (VIII A)



Foto 6. Pelaksanaan Postes Kelas Kontrol (VIII B)

Lampiran 23

Dokumentasi Foto Penelitian

Keterangan: Foto-foto kegiatan penelitian di SMP Negeri 2 Mantangai dapat dilampirkan pada bagian ini. Format yang disarankan adalah foto berukuran 10x15 cm atau 15x20 cm yang ditempel atau dicetak pada halaman ini.

Lampiran 24

Biodata Peneliti

Nama Lengkap	:	Linta
NIM	:	22321103
Tempat, Tanggal Lahir	:	Tarantang, 26 Mei 2003
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Agama	:	Kristen Protestan
Alamat	:	Tarantang
Email	:	llinta260@gmail.com
No. HP	:	091256446123
Program Studi	:	Pendidikan Agama Kristen
Fakultas	:	Keguruan Ilmu Pendidikan Kristen
Institusi	:	Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya
Angkatan	:	2022

Riwayat Pendidikan:

No.	Jenjang	Nama Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	SD	SDN 1 Tarantang	2008	2014
2	SMP	SMPN 2 Mantangai	2014	2017
3	SMA/SMK	SMA Kristen Palangka Raya	2017	2020
4	S1 (Sedang ditempuh)	IAKN Palangka Raya – Prodi PAK	2022	2026

Palangka Raya, Juni 2026
Peneliti,



(Linta)
NIM. 223211035

Lampiran 25

Surat Keterangan Selesai Revisi

FORM PERNYATAAN REVISI UJIAN SKRIPSI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Linta
NIM	:	223.211.035
Tanggal Ujian	:	18 Juni 2026
Program Studi	:	Pendidikan Agama Kristen
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan Kristen
Judul	:	Pengaruh Media Video Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai
Lama Revisi	:	**Dua** ~~Bulan~~/**Minggu**

Dari tanggal **Delapan Belas** bulan **Juni** sampai dengan tanggal **Dua** bulan **Juli** tahun **2026**

Dengan ini menyatakan diri siap mengerjakan revisi ujian skripsi sebagaimana masukan dari Tim Penguji. Apabila di kemudian hari tidak menyelesaikan revisi ujian skripsi sesuai jangka waktu yang telah disepakati terhitung sejak tanggal dilaksanakan ujian siap dinyatakan **GUGUR** dan **WAJIB** mengulang ujian skripsi.

Disetujui oleh:

Ketua Penguji,

Jora Saputra, S.T., M.Kom.
NIP. 19810625 200901 1 009

Anggota I	Anggota II	Anggota III,
Matius Timan Herdi Ginting, M.Pd.K	Lukas, M.Pd.K	Merry Bendelina Asalaka, S.Si-Teol., M.Pd.
NIP. 19850315 201503 1 003	NIP. 19861216 202012 1 008	NIP.19860525 202321 2 046

Mahasiswa Ybs,

Linta
NIM. 223.211.035

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 26

Lembar Pemantauan Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI PALANGKA RAYA
Jalan Tampung Penyang, RTA. Milono Km.6 Palangka Raya 73112
Telepon (0536) 3241811; 3241812; Faksimili (0536) 3241813
E-mail: stakn-palangkaraya2010@gmail.com

LEMBAR PEMANTAUAN KEMAJUAN BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK GEREJA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) PALANGKA RAYA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Nama Mahasiswa : Linta
NIM : 223211035
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video berbasis Canva dalam Pembelajaran PAK Terhadap hasil belajar Siswa kelas VIII SMPN 2 Mantangai
Dosen Pembimbing I : Matius Th. Gintung, M.Pd.K

NO	TANGGAL	TOPIK/BAB	SARAN/MASUKAN	TANDA TANGAN
1.	30/01/2026	Pengarahan Judul Skripsi		
2.	20/02/2026		Perbaikan BAB I	
3.	26/02/2026		Acc SemPro	
4.	23/03/2026		Perbaikan BAB IV	
5.			Deskripsi data Penelitian	
6.			Acc ujian Skripsi	
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

Palangka Raya, ...2026
Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Kelembagaan dan Kerja Sama

Dr. Karolina, S.Th., M.Si
NIP. 19741222 200801 2 009

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI PALANGKA RAYA
Jalan Tampung Penyang, RTA. Milono Km.6 Palangka Raya 73112
Telepon (0536) 3241811; 3241812; Faksimili (0536) 3241813
E-mail: stakn-palangkaraya2010@gmail.com

LEMBAR PEMANTAUAN KEMAJUAN BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK GEREJA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) PALANGKA RAYA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Nama Mahasiswa : Linta
NIM : 22321103S
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Judul Skripsi : Pengaruh Video berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap hasil belajar Siswa kelas VIII SMPN 2- Mantangai
Dosen Pembimbing II : Lukas, M.Pd.K

NO	TANGGAL	TOPIK/BAB	SARAN/MASUKAN	TANDA TANGAN
1.	12/02/2026		Perjelas Teknik sampel, dan indikator	
2.			Masing-Masing Variabel	
3.	20/02/2026			
4.				
5.	26/02/2026		ACC lanjut ujian proposal.	
6.	31/03/2026		ACC ujian skripsi	
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

Palangka Raya, ...2026
Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Kelembagaan dan Kerja Sama

Dr. Karolina, S.Th., M.Si
NIP. 19741222 200801 2 009

Lampiran 26

Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LoA)

Journal of Creative Power and Ambition (JCPA)

Letter of Acceptance

No. 1836/LoA/JCPA/VII/2026

Dear:
Linta, Matius Timan Herdi Ginting, Lukas
Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya; Indonesia

Thank you for submitting your scientific article to the Journal of Creative Power and Ambition (JCPA) entitled:

The Effect of Canva-Based Video Media in Christian Religious Education Learning on the Learning Outcomes of Grade VIII Students of SMP Negeri 2 Mantangai

After undergoing the peer-review process and receiving recommendations from the editorial team, we are pleased to inform you that your article has been ACCEPTED for publication in the Journal of Creative Power and Ambition (JCPA), Vol. 4, No. 2.

This notification is hereby conveyed. Thank you for your attention and contribution to our journal.

Sincerely Yours,
Ponorogo, July 31, 2026

Tamrin Fathoni, M.Pd.I
Editor in Chief

Journal of Creative Power and Ambition (JCPA)
Centre for Research of Edujavare, Indonesia.
Jln.Agus Salim, Bediwetan, Ponorogo, East Java, Indonesia.
http://wa.me/6285233089864
Website: https://edujavare.com/index.php/jcpa
Email: jcpa@edujavare.com

Lampiran 27

Pengaruh Media Video Berbasis Canva Dalam Pembalajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Hasil Balajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mantangai

Volume 4 Number 2 (2026)
July-December 2026
Page: 1764-1780

Journal of Creative Power and Ambition (JCPA)
https://edujavare.com/index.php/jcpa
E-ISSN: 3031-4054
DOI: 10.70610/jcpa.1836

The Effect of Canva-Based Video Media in Christian Religious Education Learning on the Learning Outcomes of Grade VIII Students of SMP Negeri 2 Mantangai

Linta, Matius Timan Herdi Ginting, Lukas

Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya; Indonesia
* Correspondence e-mail; llinta260@gmail.com, bangmatzz@gmail.com, lukasjubata@gmail.com

Article history Submitted: 2026/04/01; Revised: 2026/05/11; Accepted: 2026/08/03

Abstract

The Effect of Canva-Based Video Media in Christian Religious Education Learning on the Learning Outcomes of Eighth-Grade Students at SMP Negeri 2 Mantangai. The low learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 2 Mantangai in Christian Religious Education (CRE) served as the background of this study. Preliminary data indicated that only 41.18% of students achieved the Minimum Mastery Criterion (MMC) of 75, which was attributed to the dominance of conventional teaching methods. This study aimed to: (1) determine the effect of Canva-based video media on students' learning outcomes in Christian Religious Education, and (2) compare the learning outcomes of students who learned using Canva-based video media with those who learned through conventional instructional methods. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of 18 students from Class VIII A as the experimental group and 12 students from Class VIII B as the control group. Data were collected through pre-tests and post-tests using a 30-item multiple-choice test instrument covering cognitive domains C1–C4. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test for the first hypothesis and the Welch t-test for the second hypothesis. The results showed that: (1) there was a significant effect of using Canva-based video media on students' learning outcomes in Christian Religious Education (Sig. = 0.000 < α = 0.05), with the experimental group achieving a mean post-test score of 76.00, exceeding the Minimum Mastery Criterion, and a mastery level of 72.22%; and (2) inferential statistical analysis indicated no significant difference between the gain scores of the experimental group (-17.61) and the control group (-19.42) (Sig. = 0.767 > α = 0.05). Nevertheless, descriptively, the experimental group demonstrated superior performance in terms of mean post-test scores, mastery percentage, and consistency of learning outcomes.

Keywords Video Media, Canva, Learning Outcomes, Christian Religious Education

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

INTRODUCTION

Education plays a vital role in improving the quality of human resources and supporting national development. Beyond transmitting knowledge, education promotes critical thinking, character formation, and practical skills that enable students to meet the demands of modern society. Therefore, the effectiveness of the teaching and learning process is essential for achieving educational objectives. One of the key factors influencing learning effectiveness is the use of appropriate instructional media. Innovative learning media can enhance students' motivation, improve understanding of complex concepts, and create an engaging classroom environment, whereas conventional teacher-centered methods often reduce student participation and learning interest.

In the context of Christian Religious Education (PAK), learning aims not only to develop students' theological knowledge but also to strengthen faith, Christian values, and moral character based on the teachings of Jesus Christ. Effective PAK instruction should connect biblical concepts with students' daily experiences to encourage meaningful learning. However, classroom instruction in many schools still relies heavily on lectures and textbooks, resulting in limited student engagement and relatively low learning outcomes.

Recent advances in educational technology have created opportunities to improve instructional quality through multimedia learning. Among various digital media, educational videos have proven effective in increasing students' comprehension, motivation, and academic achievement because they combine visual and auditory elements that facilitate meaningful learning. One widely used platform for producing instructional videos is Canva, which provides user-friendly templates, animations, graphics, audio integration, and video editing features that enable teachers to create attractive learning materials with minimal technical expertise. Previous studies have reported that Canva-based instructional videos improve students' motivation, classroom participation, and academic performance. The multimedia features available in Canva help explain abstract concepts more clearly while maintaining students' attention throughout the learning process. Consequently, Canva-based videos have become an increasingly popular instructional medium for supporting effective classroom learning.

Preliminary observations at SMP Negeri 2 Mantangai revealed that students' learning outcomes in Christian Religious Education remained below the school's Minimum Mastery Criterion (KKM). Although the school possesses basic

technological facilities, including LCD projectors and internet access, these resources have not been fully utilized because many teachers have limited experience in developing digital learning media, particularly Canva-based instructional videos. As a result, classroom instruction continues to rely primarily on conventional teaching methods. This condition demonstrates the need for innovative instructional strategies that utilize available technology more effectively. Canva-based educational videos offer the potential to improve students' understanding, motivation, and participation by presenting learning materials through engaging audiovisual content. Nevertheless, empirical evidence regarding their effectiveness in Christian Religious Education remains limited. Therefore, this study aims to investigate the effect of Canva-based video media on the learning outcomes of Grade VIII students in Christian Religious Education at SMP Negeri 2 Mantangai. The findings are expected to provide practical recommendations for teachers while contributing to the advancement of technology-integrated learning practices.

METHODS

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with the Nonequivalent Control Group Design to examine the effect of Canva-based video media on students' learning outcomes in Christian Religious Education (PAK). Two existing Grade VIII classes at SMP Negeri 2 Mantangai, Central Kalimantan, Indonesia, participated in the study. The experimental group received instruction using Canva-based educational videos, whereas the control group was taught through conventional teaching methods. Both groups completed a pretest before the intervention and a posttest afterward to measure learning improvement.

The population consisted of 80 students enrolled in Grades VII, VIII, and IX during the 2025/2026 academic year. Using purposive sampling, 30 Grade VIII students were selected, including 18 students in the experimental class and 12 students in the control class. The classes were chosen because they had similar academic backgrounds, comparable classroom conditions, and adequate technological facilities for implementing digital learning media. Data were collected using a 30-item multiple-choice achievement test covering cognitive levels from remembering (C1) to analyzing (C4) based on the revised Bloom's Taxonomy. Prior to data collection, the instrument was tested for validity using the Pearson Product-Moment correlation and for reliability using Cronbach's Alpha, confirming that it was appropriate for measuring students' learning outcomes.

The research procedure included preliminary observation, instrument validation, pretesting, classroom intervention, and posttesting. The experimental group learned through Canva-based instructional videos, while the control group received conventional instruction covering the same learning materials. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics Version 27. Descriptive statistics were used to summarize students' scores, followed by the Kolmogorov–Smirnov normality test and Levene's homogeneity test to examine statistical assumptions. The hypothesis was tested using the Independent Samples t-test with a significance level of 0.05. Additionally, Cohen's d was calculated to determine the magnitude of the treatment effect, providing evidence of the effectiveness of Canva-based video media in improving students' learning outcomes.

FINDINGS AND DISCUSSION

Pretest and Posttest Score Data for Experimental Class (Class VIII A)

The following presents the pretest and posttest score data for all class VIII A students as the experimental group along with information on completion of the KKM.

Table 1 Pretest and Posttest Value Data for Experimental Class (VIII A)

No	Student Name	Pretest Score	Posttest Score	Gain Score	Pretest Note	Post Caption
1	Mariam	82	100	18	Completed	Completed
2	Melan	65	100	35	Not yet finished	Completed
3	Lola Jia Yes	78	100	22	Completed	Completed
4	The Old Man	60	62	2	Not yet finished	Not yet finished
5	Romi	85	100	15	Completed	Completed
6	Dea	80	100	20	Completed	Completed
7	Tiana Wati's Kereis	90	100	10	Completed	Completed
8	Maya	55	58	3	Not yet finished	Not yet finished
9	Revelation	83	100	17	Completed	Completed
10	Samuel Rizal	76	100	24	Completed	Completed
11	Christian	88	100	12	Completed	Completed
12	Cristiano Irliando	75	100	25	Completed	Completed
13	Rava	62	100	38	Not yet finished	Completed

14	Bi	83	100	17	Completed	Completed
15	Agustin Tedy	77	100	23	Completed	Completed
16	Alisia	92	100	8	Completed	Completed
17	Aditya Satrio	58	65	7	Not yet finished	Not yet finished
18	Andre	79	100	21	Completed	Completed
[object Object]	**Average**	**76.00**	**93.61**	**17.61**	**13/18 (72.22%)**	**15/18 (83.33%)**

Source: Primary research data, 2026

Based on Table1, it can be seen that during the pretest, the scores of class VIII A students varied between 55 and 92. Of the 18 students who took the pretest, 13 students (72.22%) were declared to have met the KKM, while 5 students (27.78%) were still below the KKM with scores of 65, 60, 55, 62, and 58, respectively. The average pretest score of the experimental class was 76.00. After being given treatment in the form of learning using Canva-based video media for three meetings, the posttest results showed a significant increase. A total of 15 students (83.33%) managed to achieve the maximum score (100), while 3 other students obtained scores below the KKM, namely 62, 58, and 65. The average posttest score increased to 93.61, while the average gain score of 17.61 indicated an increase in learning outcomes after the treatment.

Pretest and Posttest Score Data for Control Class (Class VIII B)

The following presents the pretest and posttest score data for all class VIII B students as the control group along with information on completion of the KKM.

Table 2 Pretest and Posttest Value Data for Control Class (VIII B)

No	Student Name	Pretest Score	Posttest Score	Gain Score	Pretest Note	Post Caption
1	Neila	62	100	38	Not yet finished	Completed
2	Lastri	78	65	-13	Completed	Not yet finished
3	Eka	55	100	45	Not yet finished	Completed
4	Denis Ardiansyah	80	100	20	Completed	Completed
5	Holy	70	100	30	Not yet finished	Completed
6	Chery Oktavia	85	100	15	Completed	Completed
7	Eka Lastari	60	100	40	Not yet finished	Completed
8	Eko Ezekiel Marchiano	90	100	10	Completed	Completed

9	Daughter	72	58	-14	Not yet finished	Not yet finished
10	Yuni Aurely Yelie	88	100	12	Completed	Completed
11	Martha	68	100	32	Not yet finished	Completed
12	Rotama	82	100	18	Completed	Completed
[object Object]	**Average**	**74.17**	**93.58**	**19.42**	**6/12 (50.00%)**	**10/12 (83.33%)**

Source: Primary research data, 2026

Based on Table 4.2, it can be seen that during the pretest, the scores of class VIII B students varied between 55 and 90. Of the 12 students, 6 students (50.00%) had met the KKM and 6 students (50.00%) had not reached the KKM. The average pretest score of the control class was 74.17. After undergoing conventional learning for three meetings, the posttest results showed that 10 of the 12 students (83.33%) managed to achieve a score of 100, while 2 students obtained scores below the KKM, namely 65 and 58. It should be noted that there were two control class students who experienced a decrease in scores from pretest to posttest, namely Lastri (pretest 78, posttest 65; gain = -13) and Putri (pretest 72, posttest 58; gain = -14). This needs special attention because it indicates that there are individual factors that influence the performance of these two students. The average post-test score for the control class was 93.58 with an average gain score of 19.42.

Description of Research Instruments

The research instrument consisted of a 30-item multiple-choice achievement test designed to measure students' learning outcomes in Christian Religious Education. Before its implementation, the instrument was pilot-tested on 30 respondents to evaluate its quality. Item validity was examined using the point-biserial correlation technique, and all items were found to be valid, with correlation coefficients ranging from 0.400 to 0.650, exceeding the critical r-table value of 0.361. Reliability was assessed using the Kuder–Richardson 20 (KR-20) formula, producing a coefficient of 0.80, indicating high internal consistency. Therefore, the instrument was considered valid, reliable, and appropriate for data collection.

Level of Difficulty and Distinguishing Power

Table 3 Summary of Research Instrument Quality

Criteria	Category	Number of Questions	Percentage
Difficulty Level	Easy (P > 0.70)	6	20.0%

[object Object]	Moderate (0.31 ≤ P ≤ 0.70)	24	80.0%
[object Object]	Difficult (P < 0.30)	0	0.0%
Distinguishing Power	Very Good (D ≥ 0.40)	19	63.3%
[object Object]	Good (0.30 ≤ D < 0.40)	9	30.0%
[object Object]	Sufficient (0.20 ≤ D < 0.30)	2	6.7%
Validity	Valid (r-count > r-table)	30	100.0%
Reliability (KR-20)	Very High (0.80)	-	-

Source: Validity_Reliability_Analysis_TK_DP_LINTA.

Based on Table 4.3, the distribution of difficulty levels shows that most of the questions are in the moderate category (80.0%), so the instrument has good discriminatory power between high-ability and low-ability students. In terms of discriminatory power, 19 questions (63.3%) are in the very good category and 9 questions (30.0%) are in the good category, which means the instrument is able to distinguish the superior student group from the weak student group consistently. Thus, the test instrument used in this study has met all the required instrument quality criteria and is suitable for use as a measurement tool for learning outcomes.

Results of Descriptive Statistical Analysis

Descriptive statistical analysis was conducted to provide a general overview of the distribution and size of the central tendency of the pretest and posttest data in both research groups, as well as the gain score as an indicator of improved learning outcomes.

Descriptive Statistics of Pretest and Posttest Results

Table 4 Descriptive Statistics of Pretest and Posttest Results for Both Classes

Statistics	Exp. Pretest (VIII A)	Post-test Exp. (VIII A)	Pretest Control (VIII B)	Post-test Control (VIII B)
N	18	18	12	12
Minimum Value	55	58	55	58
Maximum Value	92	100	90	100
Mean (Average)	76.00	93.61	74.17	93.58
Median	78.50	100.00	75.00	100.00
Mode	83	100	55, 60, 62, 68, 70, 72, 78, 80, 82, 85, 88, 90	100
Standard Deviation	11,3241	14.7494	11.4640	15.0602

Complete KKM (n)	13	15	6	10
% Completion	72.22%	83.33%	50.00%	83.33%

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.4, there are several important pieces of information that can be interpreted. First, the average pretest scores of the experimental class (76.00) and the control class (74.17) indicate relatively good equality of initial abilities between the two groups, with an average difference of only 1.83 points. This indicates that the initial conditions of the two groups before treatment are quite comparable. Second, after treatment was given, the average posttest scores of the experimental class (93.61) and the control class (93.58) both experienced significant increases compared to the pretests of each group. Third, the classical completeness of the experimental class increased from 72.22% (pretest) to 83.33% (posttest), while the control class increased from 50.00% to 83.33%. Fourth, the standard deviation value of the experimental class posttest (14.75) was relatively smaller than the standard deviation of the control class posttest (15.06), which indicates that the distribution of the experimental class posttest scores was slightly more even.

Gain Score Descriptive Data and Statistics

Gain score is calculated using the formula for the difference between post-test and pre-test scores (Gain = Post-test - Pre-test) for each student, to measure the extent of improvement in individual learning outcomes after treatment is given.

Table 5 Descriptive Statistics of Gain Scores of Both Groups

Statistics	**Gain Score Exp. (VIII A)**	**Gain Score Control (VIII B)**
N	18	12
Minimum Value	2	-14
Maximum Value	38	45
Mean (Average)	17.61	19.42
Median	17.50	19.00
Standard Deviation	9.8168	19.1333

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.5, the average gain score of the experimental class was 17.61 with a standard deviation of 9.82, while the average gain score of the control class was 19.42 with a standard deviation of 19.13. Descriptively, the average gain score of the control class appeared slightly higher (19.42) than that of the experimental class

(17.61); however, the standard deviation of the control class was much larger (19.13 compared to 9.82), indicating that the improvement in learning outcomes in the control class was much more varied and inconsistent. It should be noted that two students in the control class experienced a decrease in grades (negative gain scores: -13 and -14), which also affected the average gain score of that group. Meanwhile, all students in the experimental class showed positive gain scores (the lowest was +2 and the highest was +38), reflecting the consistency of the improvement in learning outcomes after receiving the Canva-based video media treatment.

Results of the Analysis Prerequisite Test

Before conducting a hypothesis test, a series of prerequisite tests are first conducted to determine the most appropriate statistical analysis approach. These prerequisite tests include normality and homogeneity of variance tests.

Normality Test

Normality tests were performed using the Shapiro-Wilk method, which is recommended for small sample sizes ($n < 50$). Decision-making criteria: if the significance value (p) > 0.05, the data is normally distributed; if $p < 0.05$, the data is not normally distributed.

Table 6 Results of the Shapiro-Wilk Normality Test

Data	Group	N	W Statistics	Sig. (p)	Information
Pretest	Experiment (VIII A)	18	0.9196	0.1271	Normal
Pretest	Control (VIII B)	12	0.9571	0.7416	Normal
Posts	Experiment (VIII A)	18	0.4726	0.0000	Abnormal
Posts	Control (VIII B)	12	0.4807	0.0000	Abnormal
Gain Score	Experiment (VIII A)	18	0.9654	0.7071	Normal
Gain Score	Control (VIII B)	12	0.9276	0.3550	Normal

Not normal because the distribution of post-test data is very skewed due to the very dominant score of 100.

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.6, the results of the Shapiro-Wilk normality test show that the pretest data of the experimental class ($W = 0.9196$, $p = 0.127$) and the control class ($W = 0.9571$, $p = 0.742$) are both normally distributed. The gain score data of the experimental class ($W = 0.9654$, $p = 0.707$) and the control class ($W = 0.9276$, $p = 0.355$) also meet the normality assumption. However, the posttest data of the experimental class ($W = 0.4726$, $p < 0.001$) and the posttest data of the control class ($W = 0.4807$, $p <$

0.001) are not normally distributed. The abnormality of the post-test distribution is caused by the ceiling effect phenomenon, where most students (15 of 18 in the experimental class and 10 of 12 in the control class) achieved the maximum score (100), so the distribution is very negatively skewed. This condition is a logical consequence of successful learning and does not reflect data collection errors. Because the assumption of normality of the post-test data was not met, the nonparametric Wilcoxon Signed Rank Test was used to test the first hypothesis (comparison of pre-test vs. post-test in the experimental class) as an alternative to the paired t-test.

Homogeneity Test

The homogeneity of variance test was conducted using Levene's Test to test the equality of variance between the experimental and control classes. Decision-making criteria: if the significance value (p) > 0.05 then the variance is declared homogeneous; if p ≤ 0.05 then the variance is not homogeneous.

Table 7 Results of Levene's Test of Homogeneity

Data	F	Sig. (p)	Information
Pretest (VIII A vs VIII B)	0.158	0.694	Homogeneous
Posttest (VIII A vs VIII B)	0,000	0.996	Homogeneous
Gain Score (VIII A vs VIII B)	5,184	0.031	Not Homogeneous

Not homogeneous because the variance of the control gain score (SD=19.13) is much larger than the experiment (SD=9.82), triggered by two students with negative gains.

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.7, the variance of the pretest data (F = 0.158, p = 0.694) and posttest (F = 0.000, p = 0.996) between the experimental and control classes was homogeneous. However, the variance of the gain score between the two groups was not homogeneous (F = 5.184, p = 0.031). The inhomogeneity of the gain score variance was caused by two control class students who experienced a decrease in their scores (negative gain: -13 and -14), which significantly increased the standard deviation of the control class. Considering that the assumption of homogeneity of the gain score variance was not met, the Welch t-test was used to test the second hypothesis, which does not require equality of variance between the two groups. The selection of the Welch t-test is methodologically more appropriate than the conventional Independent Sample t-test because it is able to handle conditions of inhomogeneity of variance (Ghozali, 2018).

Hypothesis Test Results

First Hypothesis Test: The Effect of Canva-Based Video Media on Learning Outcomes in the Experimental Class

The first hypothesis is formulated as follows:

H_{01}:There is no influence of Canva-based video media on student learning outcomes in the Christian Religious Education subject at SMP Negeri 2 Mantangai.

H_{a1}:There is an influence of Canva-based video media on student learning outcomes in the Christian Religious Education subject at SMP Negeri 2 Mantangai.

Since the posttest data of the experimental class were not normally distributed ($p < 0.001$), the first hypothesis test was conducted using the nonparametric Wilcoxon Signed Rank Test to compare the pretest and posttest scores of the experimental class in pairs. Decision-making criteria: if $p < 0.05$ then H_0 is rejected.

Table 8 Results of the Wilcoxon Signed Rank Test (Pretest vs. Posttest Experimental Class)

Testing	N	W Statistical Value	Sig. Asymp. (p)	Decision
Pretest → Posttest (Grade VIII A)	18	0,000	0,000	H_0 Rejected

$\alpha = 0.05$; Two-tailed test

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.8, the results of the Wilcoxon Signed Rank Test produce a statistical value of W = 0 with a significance value of $p = 0.000$ ($p < \alpha = 0.05$). The value of W = 0 means that none of the data pairs show a statistically lower post-test than the pre-test, indicating that all changes occur in one direction (positive). Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant influence of the use of Canva-based video media on the learning outcomes of class VIII A students in the subject of Christian Religious Education at SMP Negeri 2 Mantangai. This result is also confirmed by an increase in the average score from 76.00 (pre-test) to 93.61 (post-test) and an increase in classical completeness from 72.22% to 83.33%.

Second Hypothesis Test: Comparison of Gain Scores of Experimental and Control Classes

The second hypothesis is formulated as follows:

H_{02}:The learning outcomes of students who used Canva-based video media were not higher than those of students who used conventional learning in the Christian Religious Education subject at SMP Negeri 2 Mantangai.

H_{a2}:The learning outcomes of students who use Canva-based video media are higher than those of students who use conventional learning in the Christian Religious Education subject at SMP Negeri 2 Mantangai.

Because the gain score data from both groups were normally distributed but the variance was not homogeneous (Levene's F = 5.184, p = 0.031), the second hypothesis was tested using the Welch t-test (Independent Samples t-test with Welch–Satterthwaite correction) which does not require equality of variance. The variable being compared was the gain score (posttest − pretest) between the experimental and control classes.

Table 9 Results of the Welch t-test Comparison of Gain Scores for the Experimental and Control Classes

Group	N	Mean Gain	Elementary School	t	df	Sig. (p)	Cohen's d	Decision
Experiment (VIII A)	18	17.61	9.82	-0.301	14.90	0.767	-0.127	H_0 Accepted
Control (VIII B)	12	19.42	19.13	[object Object]	[object Object]	[object Object]	[object Object]	[object Object]

α = 0.05; Two-tailed test; df calculated with Welch–Satterthwaite correction

Source: Primary research data, processed 2026

Based on Table 4.9, the results of the Welch t-test show a value of t = -0.301 with df = 14.90 and a significance value of p = 0.767 (p > α = 0.05). Cohen's d value = -0.127 indicates a very small effect size. Thus, H_0 is accepted and H_a is rejected, which means that statistically inferentially there is no significant difference between the gain scores of the experimental and control classes. Although the average gain score of the experimental class (17.61) is lower in absolute terms than the control class (19.42), the difference is not statistically significant. This insignificance is influenced by several factors, including: (1) both groups experienced very high posttest increases, which makes the room for differences in gain narrow; (2) the presence of two control class students with very high gains (38 and 45) which significantly increased the average control gain; and (3) relatively small sample sizes (N = 18 and N = 12) which limit the power of the statistical tests. However, it should be emphasized that descriptively the experimental class showed better consistency, with no students experiencing a decrease in grades and a smaller standard deviation of gains.

Discussion of Research Results

The discussion of the results of this study is structured to answer the two established problem formulations, namely (1) whether Canva-based video media has an influence on the learning outcomes of PAK students, and (2) whether Canva-based video media has a greater influence than conventional learning. The results of the data analysis are interpreted comprehensively by referring to relevant theories and previous research.

The Influence of Canva-Based Video Media on PAK Student Learning Outcomes

The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significant effect of the use of Canva-based video media on the learning outcomes of class VIII A Catholic Religious Education students of SMP Negeri 2 Mantangai ($p = 0.000 < \alpha = 0.05$). The increase in the average score from 76.00 (pretest) to 93.61 (posttest) and the increase in classical completeness from 72.22% to 83.33% provide empirical confirmation that Canva-based video media is effective in encouraging improvements in students' cognitive learning outcomes in Catholic Religious Education subjects. This finding aligns with the dual coding theory proposed by Paivio (1986), which states that information delivered through two channels simultaneously—verbal and visual—can be processed and remembered more effectively than information presented through only one channel. Canva-based video media integrates text, animated images, and audio narration in one integrated media package, directly activating both cognitive channels in the learning process. Arsyad (2019) also emphasized that audiovisual media can significantly improve students' memory due to the simultaneous involvement of both senses in the learning process.

The improvement in learning outcomes can also be explained through learning motivation theory. The use of visually engaging and interactive media has been shown to increase students' intrinsic motivation to learn (Dayu, 2018). In the context of this study, the engaging video displays with animations and aesthetic colors produced by the Canva platform created a more enjoyable and less boring learning environment. This positive psychological state, in turn, encouraged students to focus more on the learning material, which in turn strengthened their understanding and improved learning outcomes.

The findings of this study are supported by several relevant previous studies. Hilmiyati et al. (2024) reported an average increase in learning outcomes of 38.48 points after implementing Canva-based animated videos in science learning, with a high N-gain category. Paramitha et al. (2023) also found that Canva-based media was able to increase student learning completion by up to 87.5%. Larosa et al. (2024) reported that learning video media resulted in a post-test completion rate of 88%

with a moderate gain score. The similarity in the direction of findings between previous studies and this study strengthens the belief that Canva-based video media is an effective approach in improving students' cognitive learning outcomes at various levels and subjects.

In the context of Christian Religious Education (PAK) learning, the effectiveness of Canva-based video media is also relevant to the specific characteristics of this subject. PAK material related to the values of faith and spirituality is often abstract and difficult to visualize through conventional lecture methods. Canva-based video media allows for the presentation of Bible narratives, conceptual illustrations of prayer, and examples of the application of Christian values in everyday life in a more concrete and easily understood format for students. This aligns with Arsyad's (2019) statement that learning media that can concretize abstract concepts will be more effective in supporting the achievement of learning objectives.

Comparison of the Effect of Canva-Based Video Media with Conventional Learning

The results of the Welch t-test on the gain scores of both groups showed no statistically significant difference between the experimental and control classes ($t = -0.301$, $df = 14{,}90$, $p = 0.767 > \alpha = 0.05$, Cohen's $d = -0.127$). Thus, H_0 was accepted at a significance level of 5%, which means that statistically inferentially, the increase in learning outcomes of the experimental class was not significantly different from the control class. However, interpretation of the results of this second hypothesis requires careful and comprehensive consideration, taking into account the overall context of the data. Several methodological factors need to be considered in interpreting these results. First, the ceiling effect phenomenon that occurred in the post-test data for both groups (post-test averages of 93.61 and 93.58 out of a maximum score of 100) resulted in very little room for differences in gain between the groups. When almost all students in both classes achieved or approached the maximum score on the post-test, mathematically, the gain scores of both groups would tend to be equal because they were limited by the upper limit of the score (100). Second, the relatively small sample sizes (N = 18 and N = 12) reduced the statistical power of the test, so that substantively meaningful differences might not be detected as statistically significant. Third, the uneven variability between the two groups, as reflected in the standard deviation of the gain score of the control class (19.13) which was much larger than that of the experimental class (9.82), indicates that the improvement in the control class was inconsistent and influenced by factors outside the learning intervention.

Descriptively, the experimental class still showed several significant comparative advantages. First, the consistency of the gain score: all 18 students in the experimental class showed an increase in scores (positive gain), while 2 of the 12 students in the control class experienced a decrease in scores. Second, the standard deviation of the gain score of the experimental class (9.82) was much smaller than that of the control class (19.13), indicating that the Canva-based video media had a more even and consistent impact on all students. Third, the post-test of the experimental class had a more even distribution than the control class (SD post-test experiment = 14.75 vs. SD post-test control = 15.06). Fourth, the classical mastery of the experimental class increased from 72.22% (pre-test) to 83.33% (post-test), surpassing the control class's mastery increase from 50.00% to 83.33% despite producing the same final percentage.

The situation where inferential tests show insignificant results while descriptive analysis indicates an advantage for the experimental class is a common phenomenon in educational research with small samples and instruments experiencing ceiling effects. These results support the conclusion that differences between groups were not statistically observed at the 5% significance level, but this does not mean there are no substantive differences. To obtain a more comprehensive picture, further research is needed with larger samples, instruments that are more capable of distinguishing high ability, and more controlled designs.

CONCLUSION

The findings of this study indicate that the use of Canva-based video media has a significant positive effect on students' learning outcomes in Christian Religious Education (PAK). Statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test revealed a significant improvement in students' scores after the implementation of the learning media ($p < 0.05$). The average score increased from 76.00 on the pretest to 93.61 on the posttest, demonstrating that Canva-based instructional videos effectively enhanced students' cognitive achievement, particularly in the topic of *Building a Proper Prayer Life*. Although the comparison between the experimental and control groups did not show a statistically significant difference in gain scores, the experimental group demonstrated more consistent learning improvement, with no students experiencing a decline in achievement.

Based on these findings, teachers are encouraged to integrate Canva-based video media into classroom instruction to create more engaging and effective learning experiences. Schools should support the implementation of technology-

based learning by providing adequate facilities and professional development opportunities for teachers. Students are expected to participate actively in video-assisted learning and review instructional videos independently to strengthen their understanding. Future researchers are recommended to employ larger samples, apply true experimental designs, include higher-order thinking skill assessments, and investigate long-term learning outcomes as well as affective and psychomotor domains to obtain more comprehensive evidence regarding the effectiveness of Canva-based instructional media.

REFERENCES

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Revised ed.). Rajawali Pers.

Azzahra, I., Nirwana, E., Suyadi, S., & Clarisa, I. (2022). Improving the ability of students' understanding through videos at PIAUD Study Program UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 7*(1), 67–88.

Faizah, E., Murnomo, A., & Subiyanto, S. (2019). Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan flash pada materi ajar mengidentifikasi ikon pada Microsoft Word di SMP Negeri 3 Patebon Kendal. *Edu Komputika Journal, 6*(1), 25–31.

Fernando, E. (2022). Exploratory interview study about teacher strategies in encouraging secondary students' participation in EFL writing classroom. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching), 11*(2), 138–153.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hilmiyati, F., Nafsi, A., & Sabri, S. (2024). The development of Canva-based animated videos to improve critical thinking skills of elementary students. *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education, 7*(1), 27–37.

Jatmiko, A., Armita, N., Irwandani, I., Saputro, T., & Aridan, M. (2024). Development of science learning videos with the Canva application on socioscientific issues content. *E3S Web of Conferences, 482*, 05004.

Liando, O., Rianto, I., & Paat, W. (2022). Aplikasi mobile learning matematika berbasis Android untuk siswa sekolah dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2*(2), 172–183.

Nabila, F., Husna, I., & Makrifatullah, N. (2020). Hubungan kepemimpinan dengan lembaga pendidikan. *Prokurasi Edukasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2*(1).

Paramisuari, S., & Sariani, N. (2020). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan metode inquiry pada mata pelajaran geografi. *Edukasi, 14*(2), 159–165.

Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal Bioeduin, 13*(2), 58–68.

Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan mudah olah data bagi mahasiswa dan umum*. Andi Offset.

Santoso, S. (2017). *Menguasai statistik dengan SPSS 24*. Elex Media Komputindo.

Sangeroki, N., Kaparang, D., & Rompas, P. (2022). Penerapan metode pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2*(3), 319–331.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Wilkerson, L. (2022). Curriculum reform for Christian education (Part 1): A research-based inquiry design method (IDMCE). *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry, 19*(3), 460–477.

Zahri, N., & Rahmawati, F. (2024). Strengthening presentation skills through TPACK-based Canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 7*(1), 1–10.